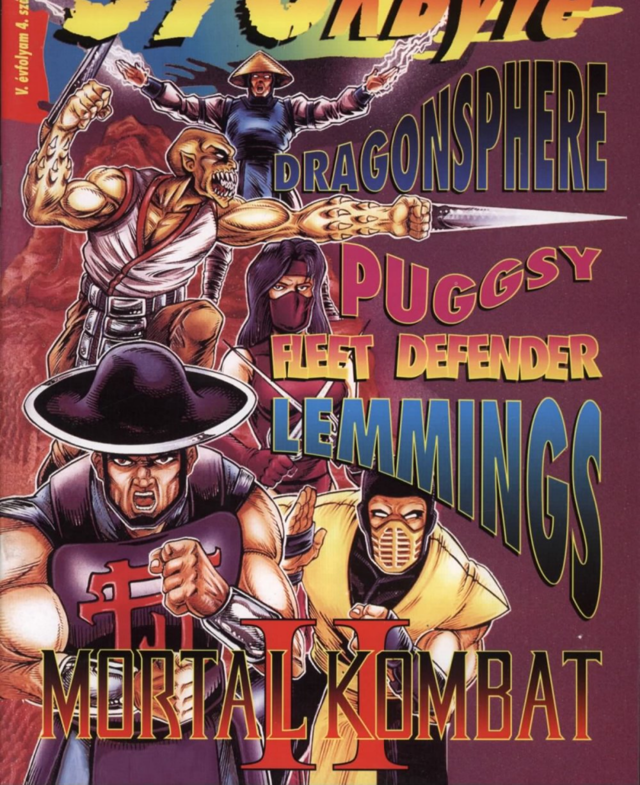
576 KByte

Számítástechnikai magazin

V. évfolyam 4. szám, 1994. április

168,- Ft



TARTALOM

576 KByte

A legfrissebb újdonságok és közkedvelt régiségek szerepelnek e hónap 576-os menüjében. Válogass kedvedre!

PUGGSY



Az eddigi legtutibb "segíts-nekem-mert-eltévedtem-és-vissza-akarok-jutni-a-saját-hazámba" játék jelent meg Amigára...

4

FLEET DEFENDER



A MicroProse ismét megrázta magát és egy maximális életszerűséggel megáldott szimulátorral rukkolt elő...

35

LEMMINGS



Táncra perdülhetnek a C64-es fanatikusok, hiszen a történelem legjobb konverziója jelent meg gépükre!

38

DRAGONSPHERE



Ez már a második MicroProse újdonság egy számon belül. Úgy látszik ebben a stílusban is otthonosan mozognak...

46

HÍREK	2-3
PUGGSY	4
GENESIA	5
LIBERATION	6-7
ARCHON ULTRA	8-9
ARENA	10-11
STUNT ISLAND 1.rész	16-17
BLUE & GREY	18-19
IN EXTREMIS	20
SEGA ROVAT	22-26
NINTENDO ROVAT	27-29
MORTAL KOMBAT + DOOM TIPPEK	30-31
CSEVEGŐ	32
MANGA	33
EXKLUZÍV	34
F14 FLEET DEFENDER	35-37
LEMMINGS (C-64)	38-39
DEMOCRACY /AMIGA/	40
FANTAZMAGÓRIA	41
ÉRKEZÉSI OLDAL	42-43
COSMIC SPACEHEAD	44-45
DRAGONSPHERE	46-48

ISSN 0865 - 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/4-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt,
Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk), 1389 Budapest, Pf. 132.

576 KByte

HÍReK

MICROPROSE



A szimulátorairól híres MicroProse nem akarja meghazudtolni a róla kialakult pozitív képet, ezért a légicsaták híveinek hamarosan ismét egy gyöngyszemmel kedveskedik *1942 THE PACIFIC AIR WARRIOR* címmel. A játékban 10 korabeli amerikai vagy japán géppel operálhatunk a légtérben, miután támaszpontunkról elrugaszkodtunk. Széles skálán mozog a teljesítésre váró missziók jellege, hiszen az üldözőrepüléstől kezdve, a szőnyegbombázáson át, egészen a mélyrepülésben végrehajtott torpedók célbajuttatásáig minden stílusú küldetés választható. Sőt! Saját magunk tervezte missziók is készíthetők a játékban található editor segítségével. A grafika aprólékossága egészen a hullámok fodrozódásának bekapcsolásáig állítható - noha a sebesség rovására, de ez azonban ennek ellenére is magasan az élvezhetőség határa felett marad. A lejátszott küldetések visszajátszhatók lesznek a legkülönbözőbb kameraállásokból (PC).

ARCANE



Mielőtt bármit is mondanék a *TURBO TRAX* nevű, az Arcane kiadásában megjelenő játékról, a kép alapján bárki könnyen megállapíthatja, hogy ez is egy felülnézeti, több irányban scrollozó autóverseny programnak készül, mint számos híres-hírhedt elődje (Overdrive, Micro Machines). Mi akkor ebben a hírértékű? Hát az, hogy mindazt tudja amit a hasonmásai, csak magasabb színvonalon és még több élvezetet nyújtva. Például okos újítást terveznek készítői: az általunk irányított autó előtt egy fel-felvillanó nyíl jelzi a következő kanyar irányát és ívét. Három számítógépes ellenféllel versenyezve dönögethetünk három típusú pályán (városi, terep és hóborította), vagy csak a sebességre koncentrálva az idő ellen mehetünk a gyorsasági versenyeken. Ha még azt is elárulom, hogy az alkotógárda olyan programoknál bábáskodott, mint a Syndicate, a Birds of Prey vagy a Powermonger, akkor világossá válhat, hogy miért előzi meg oly nagy várakozás mostani - az eddigiektől merőben eltérő jellegű, májusban megjelenő - projektjüket (Amiga).

US GOLD



A jövőben játszódó játékok soha nem voltak oly népszerűek, mint manapság. Ezen belül az "űr" témájúak csillaga is felemelkedőben van. Ha ezen ismérveken kívül még a "szimuláció" kijelentés is ráillik egy programra, akkor annak minden bizonnyal biztosított a sikere. Főleg ha a név mögött - *DELTA V* - a US Gold, mint kiadó és a Bethesda Software, mint fejlesztőgárda áll. Mostani űrrepülő-szimulátor-akció-shoot'em up-juknak (vagy mi a nyavajának hívjam) igen nagy esélye van arra, hogy beírja magát a játékgyártás történetébe. Olyan hangulatú és sebességű csoda van készülőben, hogy csak na! A játék sztorija tipikusnak mondható: élni és túlélni. Helyszíne a jövő évszázad valamelyik bolygójának felszíne, alagútjai, katakombái, melyeken eszeveszett sebességgel repít bennünket űrsiklónk, melyet állandó tűz alatt tartanak a betolakodók. Feladatunk, hogy úgy manőverezzünk, hogy ne lőjenek péppé és ne kenődjünk fel a tereptárgyakra sem. Az ajánlott periféria 486, 66 MHz, 8 MBRAM. Már ez is jelez valamit, nem gondoljátok? (PC, CD ROM).

ELECTRONIC ARTS



Az Electronic Arts és az Origin egyesítették erőiket és *BIOFORGE* néven egy eddig soha nem látott "valóban interaktív" hatású alkotás kiadásán fáradoznak. A főszereplő leginkább a Terminator II-ben látott folyékony fémemberhez hasonlítható - mind moz-

gásában, mind kinézetében. Az alkotók is ragaszkodnak a "szintetikus, 3 dimenziós szereplő" elnevezéshez, amit joggal tehetnek, hiszen a főhős mozgását egy body-builder többszáz fázisból álló videofelvételével, majd annak számítógépre vitelével alakították ki. A sztori tiszta sci-fi: emlékek és mindennemű memória nélkül, félig ember félig robot testtel ébredünk egy idegen bolygón, melyet vérre szomjas idegen lények leptek el. Feladatunk, hogy ésszel, erővel és taktikával elpusztítsuk őket és visszanyerjük "önmagunkat". Bármerre járunk, a képernyőn mindig a leglátványosabb kameraállás kapcsol be automatikusan, hogy a legapróbb részletekről se maradjunk le. A grafika magáért beszél (mint azt képünk is illusztrálja), a sebesség pedig - ha hihetünk a híreszteléseknek - eddig soha nem látott mértéket üt majd meg (PC, CD ROM).

VIRGIN



Szinte minden szimulátor hirdetésében ott szerepel a "leg" szócska, ami arra utal, hogy ez a portéka valamiben felülmúlja az eddigi próbálkozásokat - legalábbis ezt állítják az alkotói. Hamarosan a Virgin is bizonyíthatja állítását, mely szerint a napokban megjelenő *WEREWOLF* című helikopter-szimulátora a "legakkurátusabban" kivitelezett mű lesz a hasonszőrű vetélytársak közül. Egy zsoldoscsapat kapitányaként azon kell majd fáradoznunk, hogy a kínai, japán, Fülöp-szigeteki partvidékek mentén garázdálkodó XX. századi kalózhajókat likvidáljuk és a szállító tankereket megvédjük támadásaiktól. A játék "főszereplője" a Kamov Hokum KA-50-es helikopter (másnéven Werewolf), illetve társai még többek között a Supercobra AH-1W, a Westland Linx és a Kamov MI-8. Fegyverarzenálunkra igencsak szükségünk lesz, sőt minden sikeres küldetés után ajálnott újabb muníció után nézni a "vérdíjként" kapott összeg erejéig. Grafikailag elképesztő sebességet, hanghatásilag maximális életszerűséget ígérnek a készítők. Rövidesen meglátjuk, igazat szóltak-e (PC)!

ACID SOFTWARE



Az Acid Software pillanatokon belül olyan hírnévre tett szert a Skidmarks révén, hogy a legnagyobb cégek is csak irigykedve pislogtak. Természetesen egy pillanatra sem ültek elégedetten a babérjaikon, hanem azonnal egy újabb, csúcsokat döntögető anyag fejlesztésébe kezdtek. A *GUARDIAN* névre keresztelt játék egy 3D-s akciójáték, amely első pillantásra a régi C64-es játékra, az Encounterre, második blikkre pedig a rendkívül népszerű Nintendos őrületre, a Starwingre hasonlít. Meglepő, de igaz: a játék a 17 képkocka/másodperces teljesítményével messze felülmúlja a Starwinget, a szabad 360 fokos mozgásról már nem is beszélve. Feladatunk az lesz, hogy megvédjük a városunkat az idegenek pusztításától, magyarul lövöldözzük ki őket, mielőtt földig rombolnák a city-t. Remek grafikai elemek egészítik ki az egyébként egyszerűen megrajzolt terepet és űrhajókat: lézernyalábok cikáznak, felrobbanó tárgyak darabjai szántják végig az eget, stb. Megjelenése néhány hónapon belül várható (Amiga).

GRANDSLAM



Tudom, hogy a számítógépes fanatikusok nem szeretik, ha egy programot egy konzolon már létező játékhoz hasonlítok (féltékenység, önérzet, stb), de a Grandslam újdonságát, a *BUMP 'N' BURN*-t látva olyan hasonlóságot fedeztem fel a Nintendo sztárjával, a Mario Kart-tal, hogy el kell sütnöm ezt a lehetőséget. Hétféle karakter közül választva kell egy 3D-s autóversenyben győzedelmeskednünk, ahol minden megengedett a győzelem érdekében. A kanyarokkal és mindenféle útakadályokkal teletűzdelt versenyben ki kell lökdösnünk ellenfeleinket a pályáról, vagy a számtalan extra felvehető fegyverrel likvidálhatjuk őket. A programban olyan ősök elemeit lelhetjük fel, mint az Outrun, a Powerdrift és a Buggy Boy, csak mindezeket összegyúrva és kissé felpörgetve: a játék 25 képkocka/másodperces sebessége lélegzetelállító lesz! Valószínűleg egy olyan opció is helyet kap a játékban, amellyel még ezt a sebességet is növelni tudjuk - annak, aki szereti az száguldástól összefolyó háttereket. Természetesen az osztottpályás két játékos üzemmód sem maradhat ki egy ilyen tuti kis játékból (Amiga).

PUGGSY

PUGGSY IS NO ORDINARY ALIEN

Úgy látszik, mostanában a játékgyártó cégek mind egyszerre haraptak rá az "űrben-lezuhant-és-megmentendő-kis-cukorfalat-gizmó" jellegű játékokra, mert egyszerre több ilyen jellegű, ráadásul igen tetszetős program is megjelent a piacon, köztük a napokban a Puggsy.



A játékban minden eddiginél fejlettebb tárgykezelési rendszerrel találkozhatunk. Utunk során ugyanis különböző eszközökkel találkozhatunk, melyekkel egyre nehezedő feladványokat kell megoldanunk a' la Dizzy. Természetesen semmi nem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik. Ezek a tárgyak ugyanis a játék előrehaladtával egyre távolabb kerülnek felhasználási helyüktől, nem ritka, hogy néhány pályányit vissza is kell mennünk a rendeltetési helyig. Erre szolgál a pályák közötti átvezető rész térképe is, melyen mi állíthatjuk be, hogy a lehetséges útvonalak közül mere induljon el vagy akár haladjon visszafelé Puggsy. Természetesen elágazások csak a játék előrehaladtával bukkannak elő, így az útvonal eleinte elég egyértelmű.



A játék elején beállíthatjuk a kezelés módját egy-, illetve kétgombos joyra, beállíthatjuk az életek számát, valamint beírhatunk egy jelszót. Játszhatunk egy "Junior" menetet is, mely a legkisebbeknek készült pályákat tartalmazza. A játékban a tárgyakat a tűzgombbal vehetjük föl (a tűz nyomvatartása mellett azt is beállíthatjuk, hogy hősünk milyen magasan vigye "kincsét". Majd meglátjátok, hogy néha ez nagyon sokat számít!) illetve tehetjük le. A kézben fogott tárgyakat a SPACE (illetve kétgombos joynál a második gomb) megnyomásával használhatjuk (például a fegyvernek használható pisztolyt, söröskupát és egyebeket), bár sok esetben elég a tárgyat a megfelelő helyen letenni. Természetesen a tárgyak egymásra is hatnak. Ha egy eszközt cipelve haladunk el egy másik tárgy mellett, akkor félrelökjük azt. A legalsó hordát megfogva egyben felemeljük az összes rajta levőt is. Ha sikerül egy hordóhegy legalsó darabját feldönteni, akkor az összes elgurul le a lejtőn. De ez még mind semmi. Ha például egy hordó beleesik a vízbe, akkor nem süllyed el mint például az ágyugolyó, hanem szépen lebegni kezd. Ebből adódik a játék sokrétűsége, mert mi döntjük el, hogy egy állóvizet hordók illetve más, vízen lebegő tárgyak segítségével hidalunk át, kézbe veszünk egy súlyos tárgyat és egy nagy levegőt véve simán átgyalogolunk a fenekén a túlpartig, vagy esetleg egy pumpával felfújjuk a parton található lufit, majd belekapaszkodva átrepüljük a tócsát. Mint az elözőekből kiderült, minden tárgynak megvan a saját súlya is, melyek Puggsy ugrási magasságát jelentősen lecsökkenthetik, de segítségére is lehetnek akár a tónál említett módon, akár például erős szélben, amely elsodorna, ha nem lenne a markunkban egy ágyugolyó. Fegyverként is használhatóak tárgyaink, hiszen ellenfelünk fejére dobva (tűz + irány) könnyen kilapíthatjuk őt. Kapaszkodásra is használhatunk minden tárgyat, megpedig úgy, hogy felugorva megpróbálunk úgy helyezkedni, hogy a tárgy beakadjon a sziklaperembe. Ekkor már csak le kell húzni a joyt, mire Puggsy bemozog, és akkora lendületet szerez, hogy egy sima elrugaszkodással már fenn is teremhetünk a peremen. A kapcsolókat is csak egy tárggyal a kézben tudjuk működtetni, sőt néha rájuk is kell pakolnunk valamit, hogy a beállított állapotban maradjanak. Természetesen ládákat is találhatunk, melyeket a megfelelő kulccsal kinyitva hasznos dolgokra vagy egy nagy semmire lelhetünk. Kivétel az apró kék szelence, melyhez nem kell kulcs, és mely mindig megmutatja, hogy mi az a tárgy, amit a következő lépésben fel kell használnunk (arról persze nem szól egy árva kukkot sem, hogy HOGYAN is kell felhasználni azt a bizonyos tárgyat.) Az átvezető térképen a Space gombbal eltávolíthatjuk a kinagyított részt, a B-vel megnézhetjük a jelszót, a Return megmutatja az összes végszörnyet (melyeket természetesen mind egyéni módon lehet csak legyőzni), a tűzgombbal pedig beléphetünk az aktuális (általunk a joystick-kal beállított) helyszínre.

A Puggsy az eddig kiadott talán legjobb ilyen stílusú játék, csodálatos grafikával, alternatív módon felhasználható tárgyak tömegével, egyszerű kezeléssel és aranyos zenével.



Ancy

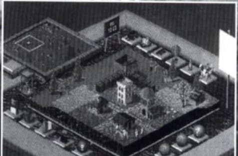
ÉRTÉKELŐ

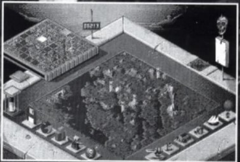
grafika	82%
hang/zene	80%
kezelhetőség	79%
kihívás	85%

ÖSSZHATÁS 80%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: AMIGA





GENESIA

Amikor a játék képernyője megjelenik, az embernek azonnal a Populus jut az eszébe. Ugyanaz a 3D térkép, ugyanaz a kezelés módja (kis ikonok a térkép alján és jobb oldalán). Pár perc játék után azonban már világossá válik, a Microids programozói nem egyszerűen lemásolták a nagysikerű programot, hanem jelentősen megváltoztatták. Feladataink, lehetőségeink ugyanis még csak nem is emlékeztetnek a Populusban megszokottakra.

A játékot egy maroknyi csapat vezéreként kezdjük. Természetesen az első feladatunk, hogy letelepedjünk és minél jobban megerősödjünk. A letelepedéshez pedig különböző építményeket kell minél gyorsabban felhúznunk. Az építkezéshez persze néhány dologra szükségünk lesz. A nyersanyagokat, fát, követ, ércet meg kell keresnünk, ki kell termelnünk és tárolnunk kell. Emellett pedig gondoskodnunk kell embereink élelméről és vízellátásáról is. Gyarapodás közben népünk egyre fejlődik, erősödik, s egy idő után már képes lesz más népek legyőzésére is. A program végső célja az, hogy terjeszkedjünk, s eközben gyűjtsük össze a világunkban található hét gyémántot.

Az épületek közül a **barakkok** az adóhivatal és a toborzó iroda szerepét töltik be. Logikus, hogy minél nagyobbra emeljük az adókat, annál nagyobb sereget engedhetünk meg magunknak, de annál kevesebb önkéntes jelentkezik katonának. A **bánya** (Drill) a kő és érckészlet kitermelését szolgálja. A **templomokban** egyrészt áldozatokat mutathatunk be isteneinknek, másrészt itt tárolhatjuk a játék megnyeréséhez létfontosságú gyémántokat. A **Workshopokban** felfedezőink és kovácsaink dolgoznak. A felfedezők állítják elő a terveket, melyeket a kovácsok azonnal meg is valósítanak. A **kocsmákban** a gyémántok hollétéről szerezhetünk be fontos információkat. Ehhez persze informátorainknak megfelelő árat kell felajánlanunk. A **bolt** bevételeik és a kereskedelem helyszíne. A raktárak a nyersanyagok tárolása miatt fontosak. Nélkülük az anyagokat csak egy évszakon keresztül tárolhatjuk. Házakat is kell építenünk, hiszen nélkülük az emberek vagy elmenekülnek vagy fellázadnak. Végül a **kutak** az ivóvizet, a földek pedig a szükséges táplálékot biztosítják.

A játék másik izgalmas része a felfedezők irányítása. Ez valójában a Civilisationhoz hasonló módon történik. Minden új dolog felfedezéséhez néhány ismeretnek már a birtokunkban kell lennie. Azt pedig, hogy a tudomány milyen irányban haladjon tovább, azaz mi legyen a következő felfedezés, nekünk kell kijelölnünk. A felfedezések végső célja ebben a játékban a légbalon, mellyel akár az ellenség háta mögé is repülhetünk, a hajó, mely a szigetek felderítését szolgálja, az ágyú és a kocsi, mely a kereskedelmet segíti.

Mint a leírásból is látszik, bár a program kinézetre a Populusra emlékeztet, a játék menetében inkább a Sim sorozat és a Civilisation hatásait érezhetjük. S ebből a keverékből szerintem egy roppant érdekes, izgalmas és gondolkodtató játék jött ki. A programnak azonban hibái is vannak. Egyrészt a grafika nem tökéletes. A figurák és az épületek elég aprók, vázlatosak, a házak mögött lévő dolgok megtekintésére pedig semmilyen lehetőségünk nincs. A másik probléma a vezérlés. A játéktéren csak lassan darabosan tudunk új részekre mozogni. A program azonban van olyan jó, hogy ez a kis bosszúság fel sem fog tűnni.

T.T.



ÉRTÉKELŐ

grafika	75%
hang/zene	70%
kezelhetőség	78%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 72%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

LIBER

Üdvözlünk a 29. században! A Föld egy haldokló világgá vált az egyre szélsőségesebb időjárásnak és a hatalmas méretű környezetszennyezésnek köszönhetően. A bolygót hatalmas mammutvállalatok tartják ellenőrzésük alatt, a végsőkig kiaknázva az egyre fogyó nyersanyagkészleteket. Ezek közé a mammutcégek közé tartozik a Bio-Corp is, ami már két évtizede szállítja a névleg az egész földet uraló császárnak a biztonsági robotokat, amik a rendre hivatottak felügyelni. Ezt kihasználva a cég egyszer s mindenkorra le akar számolni ellenlábasaival, s végső soron magával a császárral is. Úgy tűnik, tervüket már semmi sem hiusíthatja meg. Vagy mégis? Az utóbbi időben néhány különös, azonosítatlan android jelent meg a színen, akik az eltűnt személyek után kutattak.

Ezzel a meglehetősen pesszimista hangvételű bevezetővel indul a Liberation, a nagysikerű (?) Captive folytatása. A programot a kalandjátékok közé sorolhatjuk, noha főhősei kissé rendhagyó módon androidok. Bizony, a játékban 4 robotot kell irányítanunk, célunk pedig a különböző politikai foglyok felkutatása és kiszabadítása lesz. Na azért senki se ijedjen meg ezek miatt a békés végcélok miatt, ugyanis nem teljesen pacifista a program, útunk során bőségesen mészárolhatjuk le az elénk kerülő idegeneket.

Egy igen szépen megrajzolt bevezető képsor megtekintése után egy rövid kis menübe jutunk, itt megadhatjuk a játék nehézségét (Hard/Easy), a harc mennyiségét (Action-sok harc), a Game on opcióval pedig nekiláthatunk a foglyok kiszabadításának.

AZ IRÁNYÍTÁS

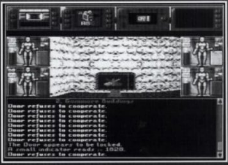
Minden jó érzésű játékosnak alighanem elég csak egy pillantást vetnie az indítást követően megjelenő ikonerdőre, hogy idegesen szisszenjen fel. Való igaz, a program íróinak egy ritka kacifántos és komplikált kezelési rendszert sikerült összehozniuk, szóval jó időbe fog telni, mire mindenki megbarátkozik az irányítással. Középen a csapat vezetőjének szemszögéből láthatjuk a tájat, az itt megjelenő nyilakkal mozoghatunk ill. nézelődhetünk. Legalul a játék különböző üzeneteit olvashatjuk, a látótér mellett pedig az egyes androidok információs kártyáját láthatjuk. Ezeken kívül a képernyő tetején láthatunk pár egyéb ikont, ezek balról jobbra a következők:

1. A képernyő elrendezésén változtathatunk itt, ennek mondjuk nincs sok értelme, a kezelés igyisúgyis bonyolult.

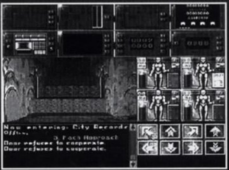
2. A grafika és hang minőségén változtathatunk. Alapállapotban a legjobb minőségű konfiguráció van beállítva, ezen csak akkor érdemes változtatni, ha túl lassúnak találjuk a játékot.

3. Navigációs chip, ezzel az ikonnal tudunk egy előzőleg beprogramozott útvonalat követni. Sajna a chip beprogramozása nem egy egyszerű dolog, kell hozzá keresni egy épületben lévő terminált, s csak ott ejthetjük meg a dolgot. Van azonban egy másik módszer is, ha valamilyen utcán kóricáló alakkal programoztatjuk be a chipet. Ilyenkor ki kell vennünk a vezető fejéből a chipet és átadni a fickónak. Szerencsés esetben azt beprogramozva visszakapjuk, de az is előfordulhat, hogy az illető megpróbál elszelelni a chippel.

4. Automap, itt láthatjuk a város főbb útjait, a különböző épületeket, valamint a taxikat. A két



legfelső gombbal a térképet kicsinyíthetjük ill. nagyíthatjuk, az alattuk lévővel pedig azt állíthatjuk be, hogy a térkép automatikusan scrollozzon-e haladás közben. A legalsó gombbal valamelyik robotunk navigációs chipjében tárolt útvonalat követhetjük. Amúgy ezeknek a navigációs chipeknek használata lényegesen meggyorsítja a játékot, csak mire egyet be tudunk programoztatni valakivel...



AZ INFORMÁCIÓS KÁRTYA

Itt léphetünk be az egyes robotok tárgylistájába, valamint jónéhány cseles ikon is itt rejtőzik. A kis szempárral például új vezetőt választhatunk, a villámmal pedig több részre oszthatjuk fel a csapatot. A pepita ikonnal a csapat felállásán változtathatunk, a színes kártyával beléphetünk a tárgylistába. Ha támadni akarunk valamelyik droidunkkal, nyomjunk egy jobb clicket a bal alsó sarokban lévő elemre. A játékban egyébként bárkit megtámadhatunk, de nem érdemes túl nagy vérengzéseket rendezni, ugyanis ilyenkor az egyébként békés polgárok is ellenségesen fognak viszonyulni kis csapatunkhoz. Viszont ha már benne vagyunk egy csetepatéban, minél gyorsabban igyekezzünk ellenfelünket kiirtani, mielőtt még segítséget hívna.



A TÁRGYLISTA

A tárgylistába belépve ismét egy meglehetősen szövevényes ikonrendszer tárul a szemünk elé. Baloldalt láthatjuk a droidon lévő felszerelést, jobbra pedig a nála lévő tárgyakat. Egy tárgyra clickelve megnézhetjük annak pontos nevét és súlyát. Ezeken kívül jobboldalt még 5 egyéb ikont is látunk, ezek rendeltetése felülről lefelé:

1. Ezzel az ikonnal infokat kérhetünk a kü-

ATI⊕N

CAPTIVE II

lönböző ikonokról, tárgyakról, chipekről, stb.

2. A robot érdekesebb tulajdonságait és adatait nézhetjük meg. Ezeken különböző alkatrészek, páncélzatok és chipek beépítésével tudunk változtatni.

3. Visszalépés a tárgylistába.

4. Itt nézhetjük meg a robot egyes tesrészeinek áramköreit. A testrészek között a bal oldali képen váltogathatunk, az egyes chipek rendeltetését pedig egy bal click-kel tudhatjuk meg. A jobb oldalt lévő csikok közül a zöld a droid erejét, a sárga a képességeit, a a vörös pedig a páncélzata erősségét mutatja. Itt szerelhetjük be egyébként az új chipeket is, ami szerencsés esetben kicsit feltuningolja droidunkat.

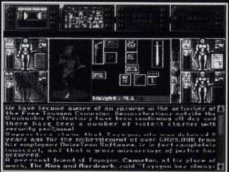
5. I/O menü, itt tudunk tölteni, menteni, ill. új játékot kezdeni.

ÉS VÉGEZETÜL NÉHÁNY ÉRDEKESSÉG

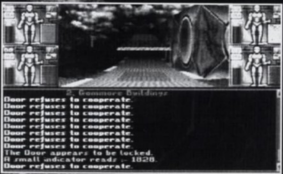
- A városban leggyorsabban taxival közlekedhetünk. Ha meglátunk egy ilyen kis kocsit, elég ha neki megyünk és már "száguldozhatunk" is.

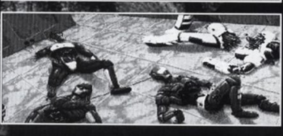
- Az útunkba kerülő emberek általában minden különösebb ok nélkül leszólítják csapatunkat, holmi kétes üzleteket ajánlgatva. Ezekbe rendszerint nem éri meg belemenni, de az illetőből viszont már értékes infokat is ki lehet szedni. Beszélgetéskor a nyilakkal lapozgathatunk a lehetséges témák között, a száj ikonnal pedig elkezdhetjük a csevegést.

-A játék real-time-ban zajlik, ami igen kellemetlen tud lenni, ha mondjuk egy későbbi időpontra megbeszélt találkozóig 2-3 órát kell várnunk. Szerencsére a játékban van mód alvásra, ilyenkor 10 másodpercnyi alvás alatt 1 óra telik el a programban, valamint a páncélunk is javul valamennyit. Persze vannak a dolognak hátulütői is, pl. a tolvajok és egyéb deviáns elemek különös előszeretettel kötnek bele az alvó csapatba. Aludni úgy tudunk, hogy az egyik robot fejét a tárgylistából a bal oldali képen felvesszük és átpakoljuk a hátizsákba. Meglehetősen egyedi ötlet...



- A nagyobb utakat célszerű nem túl sűrűn használni, mivel az össze-vissza száguldozó autósok nem kímélnek se embert, se robotot.





- Jónéhány zárt ajtóval találkozhatunk bolyongásaink során, ezeket különféle kódkártyákkal nyithajuk ki.

- Érdemes minél hamarabb a lehető legdurvább fegyvereket beszerezni, mivel már a játék alacsonyabb szintjein is elég kemény ellenfelekkel találkozhatunk.

- Ne feledjük, a végcél a túszok kiszabadítása és életben tartása! Ebből következik, hogy a küldetés vége felé már ne lövöldözzünk össze-vissza, nehogy valamelyik fickót kinyírjuk.

- Mindig legyen nálunk elég lőszer, nehogy egy csata kellős közepén érjen minket kínos meglepetés.

- Ha valamelyik droidunk meghal, ne essünk kétségbe. Szedjük össze a szerencsétlenül járt robor maradványait és keressünk egy jó szervízt, ahol helyrepofozzák az illetőt.

- A város alsóbb szintjein tartsuk mindig nyitva a szemünket, a rengeteg tolvaj pillanatok alatt kifosztja az óvatlanabb járókelőket. Egyébként a csapattól elemelt tárgyakat néha megtalálhatjuk a rendőrörsön vagy a tolvaj lakásán.

Hű, hát ez nehéz menet volt. Volt már néhány nehezen kezelhető és rendhagyó kivitelezésű kalandjátékkal dolgom, de a Liberation mindegyiken túltesz. Nem tudom megérteni, hogy néhány program irányítását mi a fenének bonyolítják túl az alkotók. Persze ezt is meg lehet szokni, de azért jobb lett volna néhány fölösleges ikont és opciót kihagyni vagy összevonni. Magára a grafikára és a hanghatásokra persze nem lehet egy rossz szavunk se, de sajna a vontatott kezelés nagyot ront az összhatáson. A játék hangulata viszont már nagyon eltalált, a programozók néhány tényleg fantasztikus ötletet is beleépítettek a játékba (pl. este többen kötnek belénk, az autók néha ránkdudálnak, stb). Szóval akinek kedve van egy kis cyberpunk-hangulatú kalandozásra, annak melegen ajánlhatom a Liberationt, de én személy szerint maradok a jó öreg, már jól bevált sárkányos-lovagos AD&D-nél.

T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika	78%
hang/zene	75%
kezelhetőség	79%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS 78%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: A 1200, CD 32

ARCHON ULTRA

Az Archon I és II talán a legjobb táblás játék volt C-64-en. Sakkra emlékeztető figuráival és szabályaival megnyerte a gondolkodni vágyó játékosokat, akciós részeivel, csatáival pedig az ügyesebbeknel nyújtott rengeteg szórakozást. Most végre elkészült a várva várt PC-s változat. Az Archon Ultra az Archon I felújítása. Az új dolgok azonban nem a játékszabályokban, hanem a gyönyörű grafikában, és néhány hasznos lehetőségben jelentkeznek. Például két, egymással modemmel összekötött gépen is játszhatunk egymás ellen.

A Szabályok

A játékban a Világos és a Sötét erőinek küzdelmét vívhatjuk a végső hatalom megszerzéséért. A játék táblája 9x9 mezőből áll. A bábuk típusa, felállása és mozgása is eltér a sakkban megismerttől. A tábla egyes mezői folyamatosan változtatják színüket a világos és a sötét között, s ennek a játékban fontos szerepe van. A világos figurák ugyanis erősebbek a fehér mezőkön, a sötétek pedig a fekete mezőkön jutnak hasonló előnyhöz. A bábu erősödése több találati pontban (a csata közben ezt egy oszlop jelzi) és nagyobb támadó/védekező erőben nyilvánul meg.

A táblán 5 csillagot is találunk. Ezek a mezők minden lépésben gyógyítják egy kicsit a rajtuk álló bábukat. A legtöbb varázslat ezekről a mezőkről, illetve ilyen mezőn álló figura ellen nem működik.

Amikor egy ellenséges bábu által elfoglalt mező-re lépünk, a sakktól eltérően nem ütjük le azt, hanem megkezdődik a csata. Amelyik bábu megnyeri ezt a csatát, az marad a táblán. Fontos, hogy a csatákban szerzett sérülések mindaddig megmaradnak, amig valamelyik csillagos mezőn ki nem gyógyítjuk.

A játékot kétféleképpen lehet megnyerni. Vagy le kell ütni az ellenfél összes bábuját, vagy el kell foglalni mind az öt csillaggal jelölt mezőt.

A lépések

A lépéshez először ki kell választanunk a megfelelő figurát, majd azt a mezőt, ahova lépni akarunk.

A Föld-Föld lépésben egy bábu nem ugorhat át másikat.

A Levegő-Levegő lépésben a figura ugorhat is, és lépési távolságán belül bárhova letehetjük.

A Teleportálás az előzőhöz hasonló, de csak varázslók (Wizard és Sorcerer) hajthatják végre.

Varázslatok

A varázsláshoz válasszunk ki a varázslót, majd nyomjuk meg kétszer a tűzgombot. Ekkor megjelenik a varázslatok menüje. Egy körben vagy lépni, vagy varázsolni tudunk csak. Egyes varázslatok a játék során csak egyszer használhatóak. A játékban a következő varázslatokat használhatjuk:

Egyszer használható varázslatok:

Teleport: Bármely bábunkat az egyik csillagos mező szomszédjára teleportálhatjuk. A varázslat csillagos mezőn nem működik.

Exchange: Ezzel a varázslattal két bábu helyét cserélhetjük meg. Szintén nem működik a csillagokon.

Revive: Egy halott bábu felélesztése.

Imprison: A kiválasztott - ellenséges figura bebörtönzése. A bábu akkor szabadul ki, amikor a mező szine a saját színére vált. Ez az idő a Shift Time varázslattal meghosz-szabítható.

Summon Elemental: A varázslat véletlenül választ a négy Elemi Erő, a Tűz, a Föld, a Levegő és a Víz közül. Ezután választanunk kell egy ellenfél által elfoglalt mezőt (ami nem lehet csillagos), melyet ez az erő megtámad. Az Elemi Erő a következő csata végén meghal, függetlenül attól, hogy győzött vagy vesztett.

Többször használható varázslatok:

Heal: A csatában megsérült figurákat gyógyíthatjuk meg. A varázslat aktiválása után ki kell választanunk a sérült bábut.

Shift Time: Megfordítja a mezők színeinek váltakozását. Így megakadályozhatjuk, hogy valamely mező ellenfelünk színére váltson.

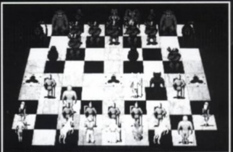
Cease Conjuring: Ha varázsollás helyett mégis inkább lépni akarunk, ezt válasszuk.

A csata

A csaták életre-halálra mennek. A harcmezőt számos akadály teszi változatossá. Ezek közül néhányat (például a fákat) a harcosok is eltüntethetik. Mások pedig végzetesek lehetnek (mocsarak, lávafolyók), ezeket érdemes kihasználni a harcban. Ha a két harcos túl messze kerül egymástól, a kép lekicsinyül, így mindketten láthatóak maradnak a képernyőn. A harcosok ereje és a használható fegyverek a kép alján láthatóak. A fegyverek használatuk után kis időre passzívvá válnak. Ilyenkor helyükön egy kör jelenik meg. A csillagos mezőkön csata közben találunk egy piros hatszöget. Ha erre akkor állunk rá, amikor éppen villog, katonánk életereje megnő.

Világos katonák

WIZARD: A Varázsló a világos katonák királya. A lépésen és harcon kívül varázsolni is tud. Bár elvesztése a sakktól eltérően nem jelenti a játék végét, nyerési esélyeinket jelentősen csökkenti. A varázsló 3 lépést teleportálhat bármely irányban. Harcban az egyes tűzgomb a tűzlabdát aktiválja, melynek irányát a joystickkel vagy billentyűzettel határozhatjuk meg. A tűzgombot nyomva tartva a labda egyre nagyobb, de egyre gyengébb lesz. A másik tűzgombbal a kijelölt irányba teleportálhatunk, s így közelíthetjük meg veszélytelenül ellenfelünket.



ARCHER: A két íjász a sakkbeli bástya előtti paraszt helyén áll. Az íjász a földön léphet három mezőt. Harcban az első gomb ezüst a második arany nyílvesszőt lő ki. A vessző a joyjal kijelölt irányba repül hatalmas sebességgel. Az arany nyílvessző sokkal pontosabb és veszélyesebb a másiknál.

KNIGHT: Ebben a játékban a lovagok a parasztok. Általában őket használhatjuk az erősebb ellenfelek legyengítésére. A hét lovag a parasztok helyén áll. Egy lovag három mezőt léphet földön. Az első gombbal kardjával csaphatunk, a másodikkal pedig a védőpajzsot emeli fel a kijelölt irányban.

VALKYRIE: A valkür egy viszonylag erős lándzsákat dobáló nő harcos. A két figura a táblán a bástya helyét foglalja el. A valkür hármat léphet a földön. Csatában az első gombbal a lándzsát dobja el. Ha repülés közben a tűzgombot nyomva tartjuk, a dobás távolságát növelhetjük meg. Ennek az a

hátránya, hogy közben harcosunk mozdulatlan marad, így ellenfelünknek több ideje marad az ellentámadásra. A másik gomb lenyomására katonánk villámlás varázslatot hajt végre. Ez elég kis hatótávolságú, ezért használata előtt meg kell közelítenünk llenfelünket.



GOLEM: Ezek az igen erős harcosok a két huszár helyén állnak. Három lépést mozoghatnak a földön. Az első gombra egy sziklát dob a kijelölt irányba. A szikla mindaddig repül, amig a gombot el nem engedjük. Ekkor a szikla több darabra esik szét, így növelve a találat esélyét. A még egyben lévő szikla viszont sokkal nagyobb sérülést okoz. A másik gomb megszilárdítja a gólemet, így védve az ellenséges támadástól.

UNICORN: A két villámgyors egyszarvú a futó helyén található. Négyet léphet a földön. Csatában az első gombot nyomva tartva egy tűzfolyam indul ki az egyszarvú szarvából. A másik gombot lenyomva katonánk a megadott irányba ugrik. Ez közelharcban támadásként is használható.

GENIE: A varázsló baloldalán foglal helyet. Négy mezőt képes repülni. Az első gomb egy golyót lő ki az ellenfélre, a másik pedig védekezésre használható. Ennek hatására figuránk összezsugorodik, így nehezebb őt eltalálni. A zsugorodás mindaddig tart, amig a gombot nyomjuk, s mozogni eközben is tudunk.

PHEONIX: A varázsló jobb kezén található. Nem csak a táblán, hanem a csatákban is képes repülni. Öt mezőt képes repülni. Az első gomb hatására a főnix a kijelölt irányba ugrik, majd lángra lobban. Az ellenfél csak akkor sérül meg, ha a lángok között van. A másik gombra egy tollat küld ellenfele után, ami biztos találatot, de csak kis sérülést okoz.



A Sötét erői

SORCERESS: A sötét varázsló. Három mezőt teleportálhat. Csatában az első gomb egy villámfolyamot lő ki, amely mindaddig tart, amíg a gombot el nem engedjük. A másik gombbal varázslónk teleportálni tud, s ez a távolság nagyobb, mint amire a Wizard képes.

MANTICORE: A bástyák előtti parasztok helyén állnak. Három mezőt lépnek a földön. Csatában az első gombra egy kis dárdákat lő ki, a másodikra pedig egy hatalmasat üvölt. Ez az üvöltés egyrészt eltolja az ellenfelet, másrészt sérülést is okoz. Csak közelről használható.

GOBLIN: A sötét gyalogok hármat léphetnek a földön. Az első gombra egy buzogányt lóbál meg, s ehhez az ellenfélenk egészen közel kell lennie. A másik gombot lenyomva harcosunk leszegi a fejét, így védekezve a támadás ellen.

BANSHEE: A két bástya helyén áll. Egy körben három mezőt repülhet. Az első gomb egy halálfejet küld ellenfele után, a második pedig az ellenfél életerejét csapolja meg. Ehhez az ellenfélnek a harcosból kiinduló gyűrűkön belül kell lennie.







TROLL: A sötét oldal erős katonái a huszárok helyéről indulnak. Három mezőt lép a földön. Az első gombra egy sziklát dob a megadott irányba. Ez nem esik darabokra, de nagyobb sérülést okoz, mint a Gobliné. A másik gombra a Troll ugrik, így védve magát a támadástól.

BASILISK: A két gyík a futó helyét foglalja el. Három mezőt mozog a földön. Az első gombra a gyík köp egyet, míg a másikra dermesztő felhőt lehel ki. Ez gyengíti az ellenfelet, de nem fagyasztja meg. Minél messzebb küldjük a felhőt, annál nagyobb és gyengébb lesz.

SHAPESHIFTER: A varázsló jobb kezén foglal helyet. Öt mezőt tud repülni. Csatában felveszi az ellenfél alakját, így fegyverei is megegyeznek az ellenfél fegyvereivel.

DRAGON: A varázsló baloldalán áll. Négy mezőt repül és csatában is képes repülni. Az első gombra egy tűzfolyamot lő ki, amely a gomb elengedésekor szűnik meg. A másik gombra a sárkány egy méregfelhőt fúj. Ez hasonló a Baziliszkusz felhőjéhez, de sokkal nagyobb kárt okoz és nagyobb a hatótávolsága.

Elemi Erők

Az Elemi Erők azonnal a kiválasztott mezőre ugranak és harcolni kezdenek az ott található ellenféllel. A csata végén azonnal elpusztulnak, akár győznek, akár vesztenek.

FIRE: A Tűz a csatában az első gombra lángra lobban és követni kezdi az ellenfelet. Amikor közel ér hozzá, akkor okoz kárt. A támadás addig tart, amig a gombot nyomva tartjuk. A másik gomb megnyomására egy nagy lobbanásban megsemmisíti önmagát. Ha az ellenfél a hatósugáron belül van, komolyan megsérül.

WATER: Az első gombra az ellenfelet Víz lepi el. A támadás a gomb nyomvatartásáig tart. A másik gomb itt is önmegsemmisítés, de ennek hatótávolsága nagyon kicsi.

AIR: A Levegő az első gombra követi ellenfelét, majd ütést mér rá. A csapás a gomb elengedéséig tart. Az önmegsemmisítés súlyos kárt okoz, de csak kis távolságon belül.

EARTH: A Föld az első gombra az eddigiekhez hasonlóan labdaként ront ellenflére. Az önmegsemmisítés a Levegőhöz hasonló.



A játék a sakknál jóval egyszerűbb, hiszen a partik megnyeréséhez a legjobb stratégiát is pótolhatjuk megfelelő ügyességgel és gyorsasággal. A játszmák roppant érdekesek, hiszen a lépkedés monotonságát igazi akciórészek, csaták szakítják meg. A csaták közben pedig egy kicsit gondolkodnunk is kell, hiszen némely ellenfélnek nem eshetünk neki, inkább várni kell, míg elhasználja fegyvereit.

Szóval az ötlet remek, s a PC-s változatban már a körítés is méltó hozzá. A táblát 3D-ben látjuk, a megjelenő rajzok gyönyörűek, a játék pedig még egérrel is egészen könnyen irányítható. Minden együtt van tehát, hogy remekül szórakozzunk.

Temesvári Tibor

ÉRTÉKELŐ	
grafika	78%
hang/zene	70%
kezelhetőség	82%
kihívás	80%
ÖSSZHATÁS	79%
TESZTELVE:	PC 576 bájt
VERZIÓK:	PC

The Elder Scrolls
ARENA

Amikor egy új fejlesztőgárda neve olvasható egy programon, egyesek előítélettel, mások pedig közönyösen "vizslatják" az új opust. Jómagam teljes nyugalommal vártam be az utolsó percet, amíg végre elterpeszkedett a winchesteremen a Bethesda Softworks remeke, az Arena. Ahogy az lenni szokott, a megjelenés előtt mesésebbnél mesésebb dolgokat hallottam a játékról, de nem hagytam befolyásolni magam. Hogy jól tettem-e? Így utólag azt kell mondanom, hogy nem csalódtam volna, ha azonnal hitelt adok a szóbeszédnek. A játékot tényleg fantasztikus megoldások jellemzik. Sikerült valóban maradandót készíteniük a jószerivel még ismeretlen alkotóknak.

Eleget csűrtem-csavartam már a bevezetőt, lássuk miről is van szó tulajdonképpen: mostanában az egyre inkább divatba jövő mozgó 3D-s szerepjátékkal találkozunk. A grafikai megjelenítés hasonlít az Ultima Underword-ökben, illetve a Shadow Casterben már tapasztaltakhoz, de ha lehet még merészebb ötletekkel, változatosabb grafikával. A hangok terén sem ért kisebb meglepetés: a program azon néhány anyag közé tartozik, amelyek használják a Gravis-hangkártyát, s a zeneje meg a hanghatásai némelykor tényleg hátborzongatóak. A vezérlés leginkább az Underword-ökére ütött, de jócskán akadnak benne újdonságok is, amelyekre még részletesen kitérek a továbbiakban. De lássuk, mi van a tarsolyában ennek a közel 25 megás játéknak:





- 12 millió négyzetkilométer bejárható terület
- 18 féle karakter-osztály
- 150 000 karakternyi történet
- több mint 400 város, falu vagy más település
- minden eddiginél több varázslat
- több mint 2 500 varázstárgy
- Autotérkép, amelybe korlátlanul írhatunk



Egyszóval, nem éppen kis kihívás a szerepjátékok művelőinek. A játék természetesen igényel egy egeret és minimum egy 386-ost 4 MB rammal.

AHONNAN MINDEN ELINDUL



E gigantikus játék kerettörténete röviden a következő: Uriel Septima-t, Tamriel császárát, egy szép napon Jagar Tharn, a birodalom főmágusa aljas varázslattal egy másik dimenzióba teleportálja. Mágiájával, mely minden képzeletet felülmúl, magára öltötte a császár alakját, s így a birodalomban senki sem sejthette az öreg császár arcképe mögött rejtőző veszélyt. Egyvalaki azonban rájött a turpisságra, mégpedig Ria Silmane. Tharn természetesen nem hagyja, hogy számítását bárki is keresztülhúzza: egyetlen mozdulattal végez Ria-val.

A KEZDET



A kezdőképernyőn választhatunk: játékállást töltünk vissza (Load saved game), újat kezdünk (Start new game), avagy kilépünk (Exit). Új játékot kezdve választunk a 18 kaszt közül (select), vagy generálunk (generate), ami azt jelenti, hogy a program feltesz 10 kérdést, melyekre a, b, c válasz adható, s válaszaink alapján dönti el, hogy melyik kaszt áll személyiségünkhöz a legközelebb. Ha evvel megvolnánk, megválaszthatjuk a nemünket, majd a meglehetősen sajátos fajmeghatározás következik: egy részekre osztott térképet látunk, s attól függ a faji hovatartozásunk, hogy melyik részről származunk. Ha választottunk, elolvashatjuk fajunk és kasztunk rövid jellemzését, majd a karakterlap következik. Sokban hasonlít a "mezei" AD&D lapokhoz, de azért akadnak eltérések. A tulajdonságok 100-ig terjedhetnek, de néhány újabb is megjelent.



Még mielőtt az arénában találnánk magunkat, és a "mentsd meg a császárt" hadműveletbe fognánk, megszólít Ria Silmane, akit Tharn tett el láb alól. Elmeséli még egyszer mindazt, amit az intróból már megtudhattunk, majd küldetésünkről ejt néhány szót: meg kell semmisíteni Tharn-t, a császárt pedig visszajuttatni saját dimenziónkba. A cellát, ahol ébredünk, az északon található rubinkulccsal nyithatjuk ki; ezután egy hatalmas jártba érkezünk, ahol Tharn rejtegeti a császártól lopott kincseket; innen nyugatra, majd délre találjuk a kivezető kaput. Nagyon vigyázzunk! Senki nem hisz





nekünk, minden halandó biztos abban, hogy a király a régi. Így enged utunkra Ria, de a játék során még többször láthatjuk, és információkat kapunk tőle.

IRÁNYÍTÁS

A képernyén látható piros nyilat az egérrel mozgathatjuk, s a bal gombot lenyomva tartjuk, s elindulunk a nyíllal jelzett irányba. Egérrel nem az igazi, jobb a kurzorgombokkal operálni. Amikor a nyíl helyett egy piros X jelenik meg, a panelen beállított cselekvést elvégezhetjük a bal gombbal. A jobb gombbal kattintva - mialatt a balt nyomva tartjuk - ugorhatunk. Egy mezei jobb click, ha a kurzorunk X, a megvizsgálásnak felel meg. A legegyszerűbb billentyűzetről irányítani, s az egeret csak a harcokban, illetve behatóbb vizsgálódásoknál érdemes elővenni. A képernyő alján emberünk képét láthatjuk, mellette életerejét, fáradságát, varázserejét, majd jönnek az ikonok, s végül egy ablak a varázslatoknak vagy a tárgyainknak. Emberünk képére kattintva a karakterlap "jön be", ahonnan a "next page" visz tárgyaink listájához. Itt beöltöztethetjük emberünket, aggathatunk rá nyakláncot, karkötőt, s egyéb cicomákat. A fegyverek neve sárgával, egyéb tárgyaink kékkel, elhasznált dolgaink pedig pirossal vannak jelölve. A bal gombbal felvehetünk valamit, a jobbal a tárgyról rövid információt kapunk. A "spellbook" ikonra kattintva a varázskönyvünkbe jutunk, ahol a varázslatainkat alaposan átböngészhetjük.





IKONOK

Keresztbe tett kardok: Harc ("A" billentyű). Ekkor a kezünkben lévő fegyver (ha nincs, a csupasz öklünk) jelenik meg a képernyőn: amikor nyíl alakú a kurzor, továbbra is mozoghatunk a bal gomb nyomvatartásával; ha X, akkor harcolunk. A bal gombot nyomva tartva és mellette az egeret mozgatva, a legkülönfélébb kardcsapásokat végezhetjük.



Lángoló nap: Varázslás ("C"). A képenyő alján megjelenik a varázskönyvünk, s mazsolázgathatunk a benne rejlő varázslatok közül. Ha választottunk, akkor elsül, s ezzel varázspontjaink száma lecsökken.

Egy aranyat tartó kéz: Tolvajkodás ("P"). Amint rákattintunk, egyetlen kérdést szegez nekünk a program: Cél (Target)? A kurzorral ki kell jelölni, hogy kit akarunk kirabolni, vagy mit akarunk ellopni, stb. Ez az ikon használható zárt ajtók, ládák kinyitásához is.

Kéz ikon: Valamit használni ("U"). A kezünkben lévő dolgok listája jelenik meg a képernyőn, a varázslatokhoz hasonlóan, s választhatunk közülük (pl. varázslötty, varázslat stb).



Kígyó és bot: Helyzetjelentés ("S"). A program megáll, s egy kis ablakba kiírja a dátumot, jelen állpotunkat stb.

Írásos pergamen: Napló ("L"). Eddigi történeteinket, kalandjainkat jegyzi bele a program.

Tűzrakás: Letáborozás ("R"). Pihenünk egyet, mi választhatjuk ki, hogy mennyi ideig: teljes gyógyulásig (Until fully healed) vagy az általunk beírt időpontig (Camp until...). Ne feledjük, hogy a város falain belül nem üthetünk tábort, városban csak a vendégfogadókban szállhatunk meg. Az sem utolsó szempont, hogy hol szállunk meg: egy drágább, ámde kényelmesebb helyen gyorsabban javul az állapotunk.

Térkép: automata térképezés ("M"). Bal kattintással a hely térképére jutunk, amelyen mi sárga pöttyel, a valamiért fontos helyek piros pöttyel vannak jelölve. Egy bal kattintás a térképen, s máris beléptünk az írogatós módba, s teleírhatjuk a térképünket mindenféle megjegyzéssel. Az iránytűre kattintva mozgathatjuk a térképet, Exit-el léphetünk ki. Ha jobb gombbal kattintunk ugyanerre az ikonra, egy nagyobb, de kevésbé részletes térképet kapunk az országról. Ez a városok, falvak azonosítására használható.



Még akad néhány billentyű a következő jelentéssel: F1 - karakterlap; F2 - pozíciónk koordinátákkal kifejezve; F3 - az ellenfél sebzésének mértéke rajtunk; F8 - iránytű ki/be kapcsolása; Esc - setup menü, erről egy kicsit bővebben is szólok: Play saved game - állás betöltése; Save game - állás mentése; Detail - a felbontás finomságának állítása; Sound - hangeffektek ki/be; Music - zene ki/be; Drop to Dos - kilépés Dosba; Continue - folytatás.

Röviden és tömören ez lenne az Bethesda Softworks második játékának kurta ismertetője. Elég ritkán fordul elő, hogy az elvakult kalandor "beleszeret" egy szerepjátékba - ezúttal ez történt. A játék kezelése rendkívül kényelmes, a hangok, zenék magával ragadóak, s a történet is kibogozható, sorra kapjuk az információkat, segítségeket, amitől pergővé válik a játék, s nem ragadunk napokra a képernyő elé.

Koronczai Gáspár



ÉRTÉKELŐ

grafika	82%
hang/zene	80%
kezelhetőség	75%
kihívás	58%

ÖSSZHATÁS 79%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

5 év - 5 érv!

- Információk, érdekességek első kézből
- Hírek, újdonságok, elemzések
- Akciók, szenzációs nyereményekkel
- Művészet és számítástechnika találkozása
- Mindez havonta, a legnépszerűbb géptípusokra!



90/1 90/2 90/3 90/4 90/5 90/6 90/7



91/1 91/2 91/3 91/4 91/5 91/6 91/7-8



91/9 91/10 91/11 91/12 92/1 92/2 92/3



92/4 92/5 92/6 92/7-8 92/9 92/10 92/11



92/12 93/1 93/2 93/3 93/4 93/5 93/6



93/7-8 93/9 93/10 93/11 93/12 94/1 94/2



94/3

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.- Ft-ért, az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) 1100,- Ft-ért. Az 1992-ben megjelent 12 szám is kedvezményesen vásárolható meg 1000,- Ft-ért. 1993-tól kezdve, illetve darabonkénti megrendelés esetén az újság eredeti áron vásárolható meg. A Szimulátor Különszám elfogyott! A fenti árakhoz portó költség is járul. Postacím: Comgame Gmk. 1389 Bp., Pf. 132.

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha 1994 június 30-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és Fortuna is melléd szegődik, a júliusi sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 KByte shop** választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.
1994-ben is érdemes előfizetni!

MEGRENDELŐ

Előfizetés = Biztonság!

Előfizetési díj:
- ❑ **negyedévre: 500.- Ft**
- ❑ **félévre: 950.- Ft**
- ❑ **egy évre: 1.900.- Ft**

Megrendelem az 576 KByte című lapot ...... példányban

Megrendelő neve:..

Címe: ....

Irányítószám: ....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132

APRÓ

C 64 kínál

Eladó C64 + floppy + magnó + lemezek + kazetták + lemeztartó doboz + szakirodalom + Turbo Copy Cartridge. Irányár: 17.000 Ft. Tel:251-8007

Eladó C 64 + magnó + floppy + joy + játékok + Philips monitor. Ár: 35e. Érdeklődni 16 órától 313-808. Varga Zoltán, 4400 Nyíregyháza, Törzs u. 30.

Eladó C64 + 1541/II floppy + 100 lemez játékokkal + 2 joy + Maverick II Quickshot + magnó + kazetták. 1195 Budapest, Batthyány u. 24. 6. emelet 17. T.:1-470-770.

Eladó 1 db. C 64 számítógép + 2 magnó + cartridge + 15 kazetta + joystick. Irányár: 15e. Forint. (Csere is érdekel.) Érdeklődni: Jehoda Attila, 2030 Érd, Emőke u. 1/a.

Eladó C 64 + 1541 floppy + 115 db. lemez programokkal + MPS-801 nyomtató + 2db. joystick. Irányár: 30 000 Ft. Érd.: Ürmösi Zoltán, 6400 Kiskunhalas, Mig K. u. 41.

Amiga keres

Amiga 500-ra TV-modulátort keresek. Cím: Csernus Molnár István, 1111 Budapest, Budafoki út 31.

Amiga kínál

Garanciális A1200/60 HD, szines monitor, külső drive, lemezek eladó vagy megegyezéssel 386 DX-re cserélhető. Érdeklődni: telefon: 06/26/311-453, Bérczi Sándor.

Eladó PHILIPS AMIGA monitor kifogástalan állapotban olcsón. Tel.: 06 29 331-117 Cserkúti Tamás

Eladó uj A 500 bővítővel, új 1085S monitorral, programokkal, 2 db. joystickkal. Ár: 55e Ft. Érdeklődni lehet hétfőn és csütörtökön. Tel.: 06-26-325-660. Zsifkity Zoránt keressétek.

Eladó Amiga 500+1MB RAM, kézikönyv, garancia, modulátor. Ár: 29 900 Ft. Ugyanitt hangdigi 3800 Ft. Lesti Péter, 06-29-325-660

Eladó Amiga 500 + 1MB bővítő + TV modulátor + egér + 60 db. lemez + 2 db. joystick. Érd.: Tóth Pál 5900 Orosháza, Katona u. 9/b.

Eladó Amiga 500 (V 1,3) + 512KB órás memóriabővítő + szines Reuters monitor + joystick + márkás lemezek. Cím: Békefi Tibor 5400 Mezőtúr, Megyeri út 17.

Amiga 500 (1.3) + 1MB + külső drive + TV-modulátor + 200 lemeznyi játékprogram, tartódobozzal + 2db. joystick eladó 40 000 Ft-ért. Érd.: Kopácsi Tamás 8230 Balatonfüred, Mogyoró u. 4/2. Tel.: 06-86-341-244 (16 óra után).

25 000 Ft-ért eladó AMIGA 500-as 1 MB bővítővel + TV modulátor + 3,5 külső meghajtó + 200 db. lemez (zárható lemeztartóval) megkimélt állapotban. Telefon: 1-118-368

PC kínál

Eladó kijelzős mintorony 200watt táppal 6.000.- NE2000 16 bit 6.000.- Tel.: Telek 173-2402

Eladó a jól ismert Sony CDU-33A dupla sebességű CD-ROM + 1 db. CD-ROM lemez 24 500 Ft akciós áron. Tel.: 272-3795 1 év garanciával!

Eladó DX 486 33 Mhz 256 kb cache OCTEC alaplap, kijelzős, zárható ajtós minitorony sürgősen - olcsón. Tel.: Cserkúti 173-2402 10-18-ig.

Egyéb keres

SEGA-CD-hez keresek játékokat vagy cserélek, esetleg eladok. Tel.: 06-24-367-435

Budapesti CD 32 cserepartnert keresek! Nemes Zoltán T.: 226-4793

Egyéb kínál

Eladó 2 db. Nintendo kazetta és 1 db. Gameboy kazetta. Érdeklődni: Gyalog Péter, 5400 Mezőtúr, VIII. u. 35.

Citizen 120-D 9 tűs mátrix nyomtató C 64 és IBM interfésszel eladó. Tel.: 1663934

Új Aladdin Sega Megadrive játék eladó. Cím. Angyal Péter, 7621 Pécs, Dr. Majorossy I. 5. Tel.: 72/334-700 este 6 után

Eladó Enterprise 128-as számitógép 3,5-es lemezegységgel, 10 lemezzel, VT 21550 nyomtatóval + kábel, AV Scart kábellal 25 000 Forintért. Tel.: 1899-798

Eladó 1 Gameboy + 3 játék (TMHT/1992, Star Trek/1993, Flash/1991) + 8 hónap garancia 15 000 Ft-ért. Cím: Bielik Krisztián 2030 Érd, Emőke u. 1/b. Tel.: 06/23-366-330

Egyéb csere

Sega Mega-CD + Megadrive-ot elcserélném SNES-re + játékokra. Írjatok! Cím: Kerékgyártó Lajos, 4026 Debrecen, Darabos u. 18.

Elcserélném Sega M.S. tip. gépet 5 db. kazetta+fénypuska komplett felszerelt C-64-re. Ajánlat levélben. Cím: Benke Lajos, 4177 Földes, Zrinyi út 6.

Game Gear-be való The Majors: Pro Baseball programomat G-loc-ra vagy Ayrton Senna's Super Monaco GP II-re cserélném. Címem: Nagy Tamás, 6756 Tiszasziget, Tanya 20.

576 a TV-ben!

Amiről az újságban olvastál, de bővebben akarsz hallani róla, azt a tévében megnézheted ÉLŐBEN!

Találkozunk minden héten szombat reggel a TV1-en.

Hírek, információk, tippek-trükkök, érdekességek a legkedveltebb géptípusokhoz.
Ha C64, Amiga, PC, Sega, Nintendo tulajdonos vagy és érdekel a számítógépes játékok világa,
vagy csak egyszerűen egy szórakoztató műsorra vágysz - kapcsolj be!

Ne feledd:

Szombat reggel
576 a TV-ben!

Az utóbb évek legnagyszerűbb magyar nyelvű kalandjátéka C64-re,
a KASTÉLY 16 oldalas kézikönyvvel, 3 lemezen, díszdobozban
még kapható 999,- Ft (+postaköltség) áron.
Az év C64-es meglepetése, a közkedvelt TETRIS
és a televízióból jól ismert KIKUGI
lemezen és kazettán is megrendelhető.
A logikai játékösszeállítás ára 699,- Ft (+postaköltség).
A megrendeléseket a Comgame Gmk, 1389 Budapest, Pf. 132. címre várjuk.

Még kapható!

Pályázati   felhívás!

Hogyan nevezzük el legújabb fejlesztésű akciójátékunkat?



?



Az Exlkuzívban már két alkalommal bemutatott verekedős játék hamarosan a polcokra kerül az 576 KByte kiadásában. Már csak egy fontos dolog van hátra: a játék elnevezése. Ezúton felhívást intézünk Olvasónikhoz, hogy ötleteikkel segítsenek találó nevet találni a programnak. Kérünk minden vállalkozó kedvű egyént, hogy küldje be ötletét, hátha az övé nyeri meg leginkább tetszésünk és ezért jutalmul
ajándékba kap egy példányt az alkotók által dedikált, díszdobozos játékból!

Leveleiteket az újság címére (1389 Budapest, Pf.: 132) várjuk!



STUNT ISLAND

ÖREG JÁTÉK NEM VÉN JÁTÉK

"Ez a hapsi tudja hogyan kell írni. Ez már maga az irodalom."
WASHINGTON POST

"Minden idők legszellemesebb leírása..."
THE MILWAUKEE JOURNAL

"Odaszegezett a székemhez, s ahogy lapozgattam, egyre inkább tört elő belőlem a hangos röhögés."
THE PHILADELPHIA INQUIRER

Tisztelt Főszerkesztő Úr!
E levelemmel szeretnék Önnek és stábjának köszönetet mondani, amiért nyári szabadságom ideje alatt lehetővé tette számomra - a szakmai szempontból egyedülálló - tanulmányúton való részvételt.
Ha ez egyáltalán feltűnt Önöknek, (akár eltűntté is nyilvánithattak volna) hazatérésem több okból is késlekedik, melyek gyökere a következőkben keresendő:
1.) -az utazási iroda, mely ki-, és hazaszállításomról gondoskodott volna, időközben csődöt jelentett, tönkre ment.
2.) -a feleségem és jómagam közalkalmazotti fizetése, valamint a nagymami nyugdíja, melyet költőpénznek előlegben felvettem, nemcsak a hivatalosan megállapitott hazai létminimum elérésére nem elég, de a hazaszállító hajójegy árának töredékét sem fedezi.
3.) -bár intenziv edzéseket folytatok, az egyoldalú táplálkozás (pattogatott kukorica) miatt erőnlétem az óceán átúszására egyenlőre alkalmatlanná tesz.

Szerencsére a "Kaszkadőr-szigeten" ismeretlen fogalom a munkanélküliség -anyagi lehetőségeim tehát nem kilátástalanok -, de az orvosi kezelések (melyre munkám jellegéből kifolyólag folyamatosan igényt tartok) magas költsége miatt most a flancból csak eme levél feladásának postaköltségére telik. FLANC-ot irtam, bár reményem üzleti befektetést takar: A TISZTELETDÍJAMAT POSTAFORDULTÁVAL, EGY ÉHEZŐ KANNIBÁL NYUGTALANSÁGÁVAL VÁROM!!!

E rövidke bevezető után, - melyből kiderülhetett, hogy életvitelem mily tökéletesen hozzáidomult a helyi szokások szövevényes rendszeréhez - megosztom Önnel, és lapjának olvasóival tanulmányutam tapasztalatait.

A szigetre való megérkezésem első pillanatában azzal a kérdéssel ostromoltak, hogy részt akarok-e venni "valamilyen" versenyben? Én kis naiv valamiféle "Szerencsekerék" - szerű könnyed időtöltésre gondolva, rögtön YES-t válaszoltam. Gyors válaszom gyanút kelthetett, mert már jött is a következő kérdés: először vagyok-e a helyszinen. Elkapott az őszinteségi roham, ezért bevallottam; - hálából nyilvántartásba vették nevem, majd egy listát toltak elém, melyből becenevet választhattam magamnak. Digitász múltamat kissé előtérbe helyezve (pontosabban: túldombóritva), szerényen az ACE-t választottam. Ettől kezdve mindenütt csak igy szólitottak, (a rendes nevem bizonyára hosszúnak, vagy kimondhatatlannak találták). Egyébként kezdtem magam úgyérezni, mint akit kihallgatnak, mert az újabb kérdést valami filmszerkesztésről -a gimi négy éve alatt tanult latin tudásommal (az oroszt most hagyjuk!)- már végképp nem értettem; a szótárazás meg ugye egy kicsit ciki a hasonló szitukban, ezért tudálékos szemöldökráncolással azt is itt tartózkodásom programáradatához kapcsoltattam.

Ettől a húzásomtól megnyugodva végre békén hagytak, megkezdhettem szabad kószálásom ELSŐ (és feltehetően utlsó: "engem többet nem vesztek rá!") KÜLFÖLDI tanulmányutam helyszinén. Egy nyugodt erőt sugárzó, szélescsőrű tukán kacsingatásától kisérve tanulmányoztam az útjelző táblák kuszaságát. Úgy gondoltam, rövid ittartózkodásom idejébe jó, ha a repülőtér- (AIRFIELD) és az oktatófilmek miatt a mozi- (POST PRODUCING/ THEATRE) látogatása belefér, a "hivatali" helyiségekhez különben is mi közöm...





Mivel a nap ragyogóan sütött rám, számitva az esetleges esős napokra is, először az AIRFIELD irányába vettem utam.

Kiérkezve a lélegzetem is majd elállt, akkor még dehogy tudhattam, hogy Jancsika éppen most harap rá a mézesmadzag édes, de horogban végződő, ragacsos mácsingjára!

A repülőalkalmatosságok mintegy félszáz fajtája felhalmozva, s a hangárba lépve egy kedves női hang által felkinálva: bármelyik körül járható, sőt -és kell-e csóróságomnak több?!- ingyen kipróbálható! Félve, hogy levelem túl súlyos lesz, és még a portó árát is nyöghetem, hAgy ne soroljam fel itt névszerint az összes gépcsodát! Tömörségre törekvő szándékom bizonyitékául szerepeljenek most csupán az egzotikumok:

- B2 Stealth Bomber: vezérsík nélküli csupaszárny bombázó
- Curtis June Bug: kétfedelű kabin nélküli lélekvesztő tricikli
- Duck: kacsamadár
- Hang Glider: sárkányrepülő (bár itt éppen nem repülhető)
- Lockheed U2: a hirhedt kémrepülőgép
- Pitts Special: egy csodálatosan "kezesbárány" kétfedelű műrepülőgép
- SR 71 Blackbird: a szolgálatból nemrég kivont szupergyors felderitő
- Shuttle on 747: a Boing hátára szerelt űrsikló
- Tupolev 142 Bear: a barlangjából -légiparádéra először '93 nyarán- kicsalogatott medve







Egyébként a dolgoknak nem elébe vágva elárulhatom, ezen a flúgos szigeten szinte minden repülhető: honvágytól zilált napjaim egyikén egy magyar zászlóval (s tartozék rúdjával) repültem boszorkánykürt "börtönszigetem" egén. Francia sorstársam ugyanezen hangulat parancsának engedve, a Diadaliven nosztalgiázott...

Napokig eltartott még elteltem a bliccelés örömével, a gépek különböző tulajdonságainak kiismerésével, a sziget feletti önfeledt szárnyalással, a mélyrepülésben előtárulkozó FANTASZTIKUSAN GAZDAG VIZUÁLIS VILÁGGAL! Közben csináltam egy-két "hajmeresztő" átrepülést hid alatt háton, MIG-29-cel "kés" repülést felhőkarcolók között. Össze is törtem nem egy vasmadarat, de mintha ezek az "egetverő" disznóságok a kutyát sem érdekelték volna. Tervezett tartózkodási időm is vége felé járt, meg egyre jobban érdekelt, mi számit itt kunsztnak, idejét láttam hát felkeresni az "oktatófilmek" tárházát.

Életre szóló élményként ivódtak agyamba a fantasztikusnál fantasztikusabb kameraállásból felvett profi mutatványok. A nyelvészkedés izgalomölő perceit kerülve felhivom Főszerkesztő úr figyelmét a fenti mondat már-már művészien árnyalt értelmére...

A mutatványok (melyekhez képest a TOP GUN - film jelenetei csak vidámparki dodzsem játékok) is tetszettek, de ahogy azokat rögzitették, az egy másik levelem témája lészen majdan vala. (!)

A sziget divatjához igazitott áramvonalba zselézett hajjal, és az elmúlt percek okozta égig parittyázott (OH! NO DROG!) hangulatban csárdáztam a kikötő felé, ahol már a Fradi-pályát idéző pajzán rigmusokkal "éltették" utazási irodánk furfangos vezérkarát a hopponmaradt utasok.

Gyermekkorom legmegrázóbb élményeit felidézve, rögtön átláttam, hogy a vakációt gyötrelmes nyári munkával kell félbeszakitanom. Sorsom kacskaringója, mint hegyi szerpentin vezetett ama "hivatali" helyiség korhadt küszöbe felé...

Cipőmet illendően megtörölgetve nadrágom szárába, utolsó rágógumimmal számban, hanyag lezserséget erőltetve magamra kopogtattam a STUNT COORDINATOR ajtaján. Valószinűleg hozzá volt már szokva a hozzám hasonló szakadt félnótásokhoz, mert minden izgalom nélkül, feltehetően a már ezerszer elismételt tipus szöveggel fogadott, s méregetett vaksi szemüvege alól.

A repülős filmek gyártására szakosodott "Hollywood-sziget" filmesei 32 féle kaszkadőrmutatvány végrehajtásáért hajlandók fizetni. A fokozatosság elvét betartva is lehet a megbizatások között válogatni, de ha kapható vagyok némi kockázat vállalására is (RISK), akkor a koordinator úr a pillanatnyilag legjobban fizető melót löki elém.

Nézzük hát, milyen filmek nyaktörő produkcióit kinálta érzelemszegény barátom (< >-jelben a velük kapcsolatos személyes megjegyzések):

1.) Felszállás riadóstarttal (hátunk mögött szőnyegbombázás melódiája, előttünk betonba fúródott géproncs füstölög), és a jobbról keresztező Zero-t bombái elpotyogtatása előtt lelőni! <Szerencsére meg van örökitve filmen, különben senki nem hinné el milyen gyorsan, mennyire kevés lőszerrel... - szóval az

az ACE nem is olyan indokolatlan!>

2.) Leszállás a Golden Gate hidon csúcsforgalomban. A leszállás iránya adott, az idővel a saját zsebére (ja kérem a feleslegesen pocsékolt nyersanyag árát keményen levonják!) ki-ki maga gazdálkodik. <Ha az első pillértől (kamera állás) túl messzire szállunk le ugyan elfogadják, de a filmen nem fog jól mutatni. Már pedig aki ad a hirnevére...>

3.) A szerelmes Vörös Báró kombájnos menyasszonyai felett átrepülve végégszáguld egy magtáron. <Ha a megtárból előtünve csinálunk még egy orsót is, az a filmen rendkivül hatásos!>

4.) Lebukott társunk (sajnos csak ő tudja hol a lóvé), egy kampóval kezében az Alcatraz börtönsziget ügyeletes zászlórúdja, szélkakasa, villámhárítója, vagy valami ilyesmi. A toronyban áll, felette kell elhúzni 180 láb magasságban, mire ő beakaszt nekünk, és már repülünk is a gazdagság felé... <Ha lelökjük, rendkivüli muzikalitásáról tanúságot téve zenei alaphangokat ad: "ÁÁÁááá...", ha elütjük, a falhoz vágott löttyedt paradicsom hangján méltatlankodik.>

5.) Itt két filmes stábnak dolgozunk egy kalap alatt. Az első snittben (egy reklámfilm részére), a legújabb pillanatragasztóval bekent piros-fehér csikos hőlégballon tetejéhez érintve kerekeinket, összeragadunk. Ebben a kutyaszorító helyzetben elmámorgunk (egy történelmi film forgatásához) a vár fölé. Addigra a pillanatragasztó is megadja magát, szétválunk, majd a kamerák miatt még 350 láb alatt lelőjük a ballont, s a rajta menekülő páncélos lovagot. <Hááát nem azért fizetnek, hogy a történet művészi értékein elmélkedjünk...>

6.) James Bondot elküldik a legújabb albán titkos fegyver kikémlelésére, aki halk neszű sárkányrepülőjével kijátssza az őrök éberségét, besiklik a várkapun, majd a titkos fegyver reteszén (kőhajító katapult) dobbantva kirepíti magát a szabad világ felé. <Mondom, hogy nem azért fizetnek... , egyébként meg élvezet volt végigcsinálni!>

7.) Az útelágazásnál balra fordulva, a hármas mező második sorában kell(ene) leparkolni igen!, az autók között repülővel! <Egy svájci repülőgépgyár (Pilatus) reklámfilmjében már láttam ilyet, az ACE-nak sajnos (ne tudd meg mibe került ez neki!) még gyakorolnia kell...>

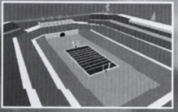
8.) A két géppel menekülő Rómeót és Júliát (újhullámos film!) a felbőszült rokonok 5 gépe üldözi. A semmiből előtűnő, -Júliát eleddig a háttérből imádó- titokzatos harmadik (ezek vagyunk mi), 100 aranyozott golyójával 3 perc alatt leszedi (NEM Rómeót!, és NEM Júliát!, hanem az adásvételi szerződésben foglaltakat felrúgó) ROKONSÁG-ot. <No comment.>

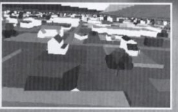
9.) A "FEAR"-play dijas terrorista gépét, egy felszálló Boeing 747-es jobb-szélső hajtóművébe kormányozza, azonos sorsra jutva ezzel a gép utasaival. <Csak a gondolába zuhanás az érvényes, "ütközni a hülye is tud" - mondta a rendező.>

10.) Egy METEORIT-ot (táv)irányitva zúgunk az Y folyóelágazásnál található szálloda közepébe. <A készülő horrorfilm cime: Átkot szóró horgászfeleségek>

11.) Egy számitógépvirusok elől menekülő ámokfutó pszichopata dzsipjét kell elkapni az autópályán. <A lüke statiszták okvetetlenkedése keseriti meg édes vadászatunkat.>

12.) Az elözvegyült kacsa anyót (DUCK) vezetjük, mely termékenyitetlen tojásaival áll bosszút férje gyilkosán, az orvvadász rendőrön. <A tojásbombákon megcsúszó rendőrautó összecsúszik egy szőkitett fűtőolajat szállító tankerrel, és elnyerve méltó büntetésüket (happy end!) mindketten felrobbannak.>





13.) Meghoztam a legfrissebb, jugoszláviai béketerveket! Leszállás a kék épület tetején. <A -méreteket tekintve legalábbis-, csak a repülőgéphordozón szolgálatot teljesitő pilótáknak szokványos rutin feladat, a Spitt Special-lal még csak meg sem izzasztott...>

14.) A fenti terveket ellenzők, ENSZ-palota felé száguldó két járművét kell megfékezni, majd iszkiri a légi fedezetüket biztositó <az embargó miatt már csak ez jutott nekik:> Zérók elől.

15.) Összekapnak egymással a "tojás ár felverő"-maffia családok. Egyenlőre csak az áru tönkretételével ijesztgetik egymást: gépünkkel oldalról meglökve kell felboritani egy furgonjukat, még mielőtt az, a STOP... feliratot elérné. <"Verjük le a tojás árakat!">

16.) Egy tudományos filmsorozat részére szélcsatorna kisérleteket folytatunk Fokker DR.1-gyel. A látványra sokat adó rendező, a csatorna helyét egy alagútban jelölte meg, a szelet pedig egy vonatszerelvény által gondolta biztositottnak. A kisérlet akkor sikeres, ha mindenki (stáb, vonat, Fokker, csatorna) egyszerre van az alagútban. <Levelem elején mintha már emlitettem volna: EZ EGY FLÚGOS SZIGET!>

17.) A rafinált bankrablók, -a meglepetés bénitó erejére apellálva-, közvetlenül a páncélozott jármű elé leszállva kényszeritik azt megállásra. (A film folytatásában kiderül, hogy a "rablók", csak a privatizált, majd csődbe ment szeretett repülőklubjukat kivánták életben tartani. De mit nem produkálnak a forgatókönyv irók?!, a pénzszállitókról is kiderül, hogy ugyanazon "Holló repülőklub" pártoló tagjai. És mivel holló a hollónak nem szokta kivályni, ezért megegyeznek fele-fele alapon, miáltal a kecske is jól lakik, meg a káposzta is megmarad!) <Hű-ha...>

18.) Egy titokzatos épitményrendszerrel telitűzdelt vizesárok felett kacsázó részeg pilóta... <A szerep átélésének érdekében elfogyasztott tömény(telen) szesz miatt, az üggyel kapcsolatban emlékezet kiesésben szenvedek. Ha csak rágondolok, -a levonásokról már nem is beszélve- hasogatni kezd a fejem!>

19.) Az úton robogó autók első ülésén keresi <szlalomozunk jobbra-balra> megszöktetett hárpia feleségét a film agyonszekált, repülőgép-vezető főhőse. Miután meglátja a hatodik autóban, mely mellesleg a legnagyobb ellenfeléé, a kárörvendő röhögéstől elhomályosult szemmel, látványosan belezuhan egy út menti táblába. A megengedett rep.magasság: 40, a szlalomozási térköz 20 láb. <A film női forgatókönyvirója és rendezője, egy feminista állat! Bár utána vért pi.áltam, csakazért is megcsináltam neki.>

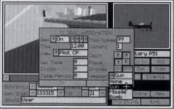
20.) A mögöttem repülő gép pilótája belerecseg a mikrofonba: "lenne egy kivánságom, lessed meg szivárgásom!" Ezen ne múljon: forduló, majd 10 láb (van vagy 3 méter) távolságból végigkuksizom gépe hasát.

21.) Maximum 8 mérföld/óra sebességgel ejtőernyővel landolás a stadion gólvonalán. <Ez műhelytitok, de elárulom: pacekomra szerelt (bomba) célzókészülékkel csináltam végig.>

22.) Forduló után a jobbszárnnyal paff a tornyon lévő céltábla közepébe. <Baromság, de megfizették...>

23.) <Ezt imádtam csinálni!> A film cselekménye szerint, a minden hájjal megkent nagy vagány, kiszáradó üzemanyagtankját látva, leszáll egy mozgó vasúti szerelvényre, mely hazáig zötyköli. <Útközben a kalauztól kártyán elnyeri összes jegyét és lyukasztóját, de ez most nem ide tartozik...>







24.) Csörgőkigyóktól hemzsegő völgy felé sodorta ejtőernyőnket a szél. Szerelmünk légpárnás járművel igyekszik megmentésünkre, minden vágya, hogy dokkoljunk egyet. <A művésznővel végig dokkoltuk a forgatást...>

25.) Az X jelben egy SAM állás, mely veszettül tüzel ránk. Mi meg veszettül lebombázzuk. <Nam-ot idéző baráti hangulat!>

26.) A vérszegény grófkisasszony, élete első önálló hőlégballonrepülésén rosszul lesz, és elájul. A figyelmes lovászfiú ezt észreveszi, és pegazusáról leugorva ejtőernyővel siet úrnője segitségére. 13 mph-nál nagyobb sebességgel dokkolni TILOS!, kimélni kell a szüzet! <A kedves, megható történet minden bizonnyal komoly konkurrenciát fog jelenteni a cukrozott-mézes-lekváros-csokikrémes fagyinak, és a Guldenburgok öröksége cimű nagy sikerű sorozatnak.>

27.) Az elszunnyadt vérdonor pilóta gyermekded álmára vigyázva, Vám Pir(i) nővér kiveszi gépüket a zuhanásból.

28.) Szlalom, világitótornyok között. <Epizód Chuck Yeager repülő iskolájából.>

29.) Manager képző oktatófilm, melyben a helyes időbeosztásra adnak tippeket. A példában, egy állandó időzavarral küszködő mérnök 1000 mph-s sebességgel húz el két hid alatt, miközben felméri azok statikai állapotát. <"A TEMPÓ AZ, mi naggyá tette Amerikát.">

30.) Film az Öböl-háborúról. A házak közé telepitett 3 lokátorállomást kell kasztrálni, operativ eszközökkel. <Igazi DOC-ACE-oknak való feladat.>

31.) A szadista rendező instrukciói: "A zuhanó gépet 400 láb alatti magasságon elkezded kivenni, majd 50 láb alatt tartva!, elhúzol a kamerák felett. Úgy csináld, hogy az optika is lássa szenvedéstől eltorzult ábrázatod! Halálfélelmed izzadtság cseppjeit, az ENSZ-palota megkerülése közben törölgesd! A magassági adatok felett nem nyitok vitát, nem ma kezdted a szakmát, csináld meg!" <"Ha utasként magammal vihetnélek, tele csináltatnám veled a liberód!">

32.) Ez a film magyar pilótáknak készült demonstrációs célzattal: Két MIG-29-es száguldozik 1000 mph-s sebességgel alacsony magasságban, lakott terület felett. A feladat: elhúzni egymás mellett, a lehető legkisebb térközt tartva egymás között. <Az utolsó foszlányérzés -mit magam elé tudok idézni-, a fájdalmakkal kevert rácsodálkozás, ahogy égő ejtőernyőm kupolája alól szemléltem városrészek eltűnését egy elbaltázott manőver mi-att.>

Mivel versenyben végeztem lélegzetelállító mutatványaimat, a maxi-mális próbál-kozásaim szá-mát behatárolták. A "YOU'RE FIRED!" dumát hallva, először a bölés tálba vetettem magam, de később leégésem hirét már higgadtabban tudtam fogadni. Az első próbálkozás után, kisebb (vagy nagyobb) balesetek, sikertelen "action" esetén, is vonják a zsetont keményen, tehát <576 újságirói figyelem!> a megkezdett melót ha fogcsikorgatva is, de ajánlatos végig csinálni, befejezni.

Utolsó balesetem után -melyben jobb karom, és férfiasságom elveszett-, sikeresen tisztáztam magam a biztositási csalás vádja alól.

Megtakaritott pénzemből, és a biztositási járadékból beszállhattam a filmes szakmába, mivel most már erre alkatom (falábú balkezes) is hangsúlyozottan predesztinált.

Ebbéli élményeimről azonban egy későbbi, második levélben kivánok számot adni.

576-os üdvözlettel:

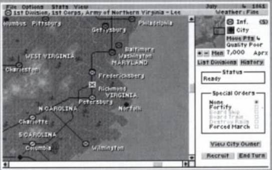
Széchenyi János

THE BLUE & THE GRAY

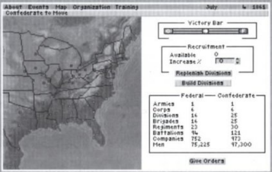


1861 Április 11. Van akinek mond valamit ez a dátum? Nos, ezen a napon érte az Sumter erőd védőit egy igen kellemetlen meglepetés: egy kisebb hadseregnyi déli katona jelent meg és megadásra szólították föl a gyanútlan északiakat. A megadás néhány napi heveny ostrom után meg is történt, amit viszont nem vett jó néven az északi-föderáció elnöke, Lincoln és hadüzenettel válaszolt erre a kis "tréfára". Így aztán kitört a több százezer katona és civil életét követelő Amerikai Polgárháború. Ezt az igen véres és eseményekben gazdag háborút választotta az Impressions a legújabb stratégiai programja, a Blue and Gray témájául. A játék elején kiválaszthatjuk, hogy az egész háborút (Standard game) vagy pedig csak egyes csatákat (Historical battle) akarunk lejátszani. A teljes háborút lejátszva célunk főleg az ellenséges városok elfoglalása lesz, csak harctéri sikerekkel nem fogunk tudni győzni. A játékot egyébként déli oldalról igazán érdekes játszani, mivel az északiak fölénye rövid idő alatt olyan nagyra nő, hogy velük játszva szinte lehetetlen nem megnyerni a háborút.

A játék kezelése hála Istennek példásan egyszerű, a képernyő felépítése jól megtervezett, könnyen áttekinthető. A térképen a fekete vonalak jelölik a vasútvonalat, a fekete pöttyök a városokat, a színes körök pedig az egyes hadosztályokat (szürke: déli, kék: északi).



A hadosztályok között a jobb gombbal tudunk váltogatni, a bal gombbal pedig mozgathatjuk őket. A jobb felső sarokban láthatjuk a hadosztály típusát (Inf: gyalogos, Cav: lovas, Art: tüzér), a mozgáspontjait (Move Pts), a harcértékét (ez a gyengétől egészen az elitig terjedhet) és a létszámot (Men). A Men ikonra clickelve megnézhetjük az adott pozícióban tartozkodó összes csapat létszámát. A List Division opcióval lekérhetjük a hadosztályaink listáját, itt akár össze is vonhatjuk több egységünket (Transfer). A Special orders alatt nézhetjük meg, hogy az adott egység milyen különleges feladatokat hajthat végre, ezek a következők lehetnek:



FORTIFY: a hadosztály beássa magát és utolsó emberig védekezik. Ilyenkor a hadosztály nem tud támadni, viszont remekül tud majd védekezni (célszerű minden városunkba legalább 1 hadosztályt beásni).

BOARD SHIP: felszállás hajóra, csak akkor lehetséges, ha ugyanazon a helyen egy üres hajó is áll.

BOARD TRAIN: felszállás vonatra, gyors átcsoportosításoknál érdemes minél sűrűbben használni.

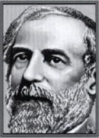
DESTROY RAILS: sín felszedése, értelemszerűen ellenséges területen érdemes használni.

FORCED MARCH: erőltetett menet, az adott körben a hadosztály mozgáspontjai kettővel nőnek. Ennek ellenére nem érdemes túl sűrűn használni, ugyanis egy-egy erőltetett menet alkalmával rengetegen dezertálnak.









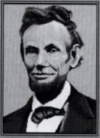
A View City Owner opcióval azt nézhetjük meg, hogy az egyes városok melyik fél kezén vannak. A Recruittal beléphetünk a toborzómenübe, az End Turn ikonnal pedig befejezhetjük a kört. Ezeken kívül a pull-down menüből még az alábbi opciókat hívhatjuk le:

File: I/O menü.

Options: a játék különböző paraméterein állíthatunk (zene, scroll stb.), ezeket most külön nem részletezem.

Stats: megnézhetjük a két fél eddigi össz veszteségét.

View: akár az Option.









A TOBORZÁS

Hadseregünk havonta egyszer kap utánpótlást, ebből pótolhatjuk veszteségeinket, épít-hetünk új egységeket. Az utánpótlás már a játék elején is nagyságrendekkel nagyobb északi oldalon, s ez a későbbiekben sem fog megváltozni. A toborzómenüben a Victory bar mutatja, hogy ki áll nyerésre (ezt a játék főleg az elfoglalt ill. elvesztett városok alapján számolja). Ha a Victory bar eléri a skála szélét, megnyertük a játékot (vagy elvesztettük), a kis fehér nyíl jelzi, hogy az utóbbi időben kinek ment jobban. Az Available mutatja, hogy még mennyi emberünk maradt az utánpótlásból, az Increase mellett állíthatjuk be az erősítést, ezt a Replenish divisions opcióval küldhetjük ki. Új egységeket a Build divisions ponttal építhetünk, ilyenkor egy új képet kapunk, itt megnézhetjük, hogy hány fő áll a gyalogság, tüzérség és lovasság rendelkezésére (Division type), valamint a Location mellett megadhatjuk, hogy hol szerveződjön az új egység. Pull down menü persze itt is van, az alábbi menüpontokkal:

About: info a programról.

Events: egy kis történelemóra, végignézhetjük a polgárháború történetét.

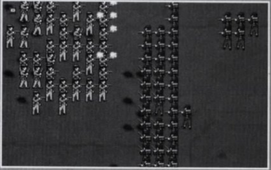
Map: beállíthatjuk, hogy a térképen be legyenek-e jelölve a városok.

Organization: az egyes hadseregek alá tartozó hadosztályok létszámát nézhetjük meg. A játék elején csak egy hadsereggel indulunk, de a későbbiekben újakat szervezhetünk (ennek szerintem nincs sok értelme, én egy hadsereggel is egész jól boldogultam).

Training: a kiképzés színvonalán változtathatunk. Ez alapban alacsony szintű, és ezen nem is érdemes változtatni, mivel magas színvonalú kiképzésnél baromi lassan kapjuk az utánpótlást.

A HARC

Csata két ellenséges egység találkozásakor jön létre, de ha a közvetlen közelben áll még hadosztály, az is beleszólhat az ütközetbe (Join fight). Legelőször megnézhetjük az egymással szembenálló erőket, aztán elhelyezhetjük az egységeinket a csatamezőn. A jobb gombbal váltogathatunk az embereink között, a ballal pedig megadhatjuk a célpontot. A jobb felső sarokban nézhetjük meg az egység adatait (harcérték, morál), az Over opcióval beállíthatjuk, hogy mit jelezzen ki a térkép. A List groups ikonnal megnézhetjük az egységeink listáját (a csatában egy egység kb. 40-50 emberből áll), a View alatt néhány fontosabb paraméter kijelzését kapcsolhatjuk be. A Rating alatt láthatjuk egységünk támadóértékét (Attack), védőértékét (Defense) és tűzerejét (Firepower). Az Orders alatt beállíthatjuk, hogy a csapat parancsra vagy csak úgy magától tüzeljen (Fire) ill. bocsátkozzon közelharcba (Eng). A Formation alatt egy nagyobb egység harcrendjén változtathatunk (egyszerre csak egy fokozattal), a Move Setup ponttal pedig a csapatot azonnal a kívánt helyre mozgathatjuk (csak a sereg felállításának fázisában, harc közben erre nincs módunk). A Mode alatt beállíthatjuk, hogy egyszerre hány embert irányítsunk. A Single egy szimpla figurát jelent (átlag 50 fő), a Group egy kisebb csoportnyit (200-350), míg ha az All aktív, az egész seregünket irányítjuk egyszerre. A jobb alsó sarokban még az alábbi lehetőségek közül választhatunk:

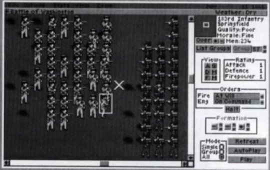


Play: az egységeink megindulnak célpontjaik felé, kezdetét veszi a csata. A képernyőt majd az egérrel scrollozhatjuk, parancsokat viszont csak akkor adhatunk ki, ha bal click-kel visszalépünk az előző képernyőre.

Autoplay: a gép automatikusan lejátssza a csatát. Ezt az opciót ne nagyon használjuk, mivel a gép néha igen érdekes végeredményeket hoz ki.

Retreat: visszavonulás, sajnos ilyenkor igen érzékeny veszteségeket szoktunk elszenvedni.

A pull-down menüből még néhány kevésbé jelentős opciót is lehívhatunk, ezekre most nem térek ki külön.



JAVASOLT TAKTIKA

- Mindig igyekezzünk az ellenfél hadosztályait bekeríteni, ugyanis ha ilyenkor veszít egy csatát, a megvert és körbezárt egység kapitulál.

- Északi részről a játék elején csak védekezzünk, az idő úgyis nekünk dolgozik.

- Déli részről igyekezzünk a kezdeti előnyünket kihasználva Washingtont bekeríteni és az ott lévő csapatokat elfogni. Ezután gyorsan próbáljunk meg észak felé előretörni és az útba eső városokat bevenni. Kentucky környékén ne nagyon támadjunk, esetleg néhány lovashadosztállyal átruccanhatunk egy-egy portyára.

- Igyekezzünk egy-egy offenzíva során a vasutat minél jobban kihasználni (a vonatokat a térképen egy T betű jelöli).

- Csatában a gyalogságot egy tömegben mozgassuk, így sokkal hatékonyabban harcolnak.

- A hadosztályok harcértéke egy-egy győztes csata után javul, tehát igyekezzünk minél több ütközetet megnyerni és minél kevesebbet elveszíteni, még ha a veszteségeink amúgy elhanyagolhatóak.

Mindent összevetve kellemes kis anyag ez a Blue & Gray. Aki kedveli a tili-toli stratégiai játékokat, az feltétlenül szerezze meg.

T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika	60%
hang/zene	52%
kezelhetőség	88%
kihívás	82%

ÖSSZHATÁS

79%

TESZTELVE: Amiga

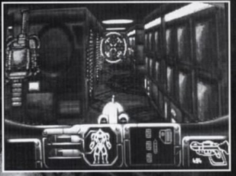
VERZIÓK: Amiga

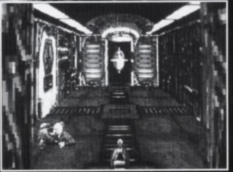
IN EXTREMIS



Mostanában igen elszaporodtak a Wolfenstein típusú játékok, nem is kell különösebben megerőltetnem magam, hogy négyet-ötöt kapásból felsoroljak. Kétségtelen, hogy sokat fejlődtek ezek a programok a stílus megteremtőjéhez, a Wolfeinsteinhez képest, s ez jórészt annak tudható be, hogy gombamódra szaporodnak a 386-os és 486-os gépek, és a 4 MB RAM - ha még nem is általánosan - már kezd minimumnak számítani. Kihasználva a sebességet és a VGA-kártya adottságait egy számomra eddig ismeretlen csoport, a Blue Shere, fogta magát és összekutyult egy Doom-szerű anyagot, nevezetesen az In Extremis-t.

A történet kísértetiesen hasonlít a "Nyolcadik utas a halál" sztorijához. Űrjárgányunkkal éppen az űrben bóklászunk, amikor megakad a szemünk egy látszólag teljesen elhagyatott szállítóhajón... Ez persze csak az első benyomás. Kicsit közelebbről megvizsgálva a szerkezetet, csúnya zöld manyókokkal és egyéb csúfságokkal találjuk szembe magunkat. Egy szó mint száz, a játékos készüljön fel egy kis Alien féle hangulathoz, hisz a grafika is megpróbálja a H. R. Giger sorozatában használt biomech-stílust alkalmazni, de az igazat megvallva ebből inkább csak a "mech" érvényesül. Jobb felbontás lenne szükséges egy hatásos biomech háttér megjelenítéséhez (pl. Darkseed).





A grafika, ha nem is tartozik a legjobbak közé, a lehetőségekhez mérten jól kidolgozott, a fényhatások különösen jól érvényesülnek. A játékot az átvezető képek, egy-egy rész végéhez érve "dobják meg". Ha már a grafikánál tartunk, mindenkiben felmerülhet a kérdés, hogy ugyan milyen gép szükségeltetik hozzá? Be kell vallanom, hogy sebességben is messze elmarad a Doom mögött - a grafika lebutítására csak az F gomb segítségével van módunk, s ez is csak a plafon és a talaj megrajzolását kapcsolja ki-be. Így nem lehet kisebb ablakban, különféle felbontásban játszani. Így nem árt egy 486/33-as, hogy élvezni is lehessen valamit a játékból. A programhoz természetesen 4 MB kell, s ne használjunk semmiféle memória-menedzsert. A hangokkal nem törődtek valami sokat, egy Doom után kifejezetten silánynak hatnak, s ráadásul a hangkártyák közül az Adlib-en, SB-n és DAC átalakítón kívül semmit se ismer.



Bár még nem régen játszom a programmal, de eddigi benyomásaim azt sugallják, hogy nem valami akciódús. Egy-egy ajtó mögül kirohan egy-két szörny, felém vánszorognak én pedig a space szétverésével zöld trutyivá lövöm őket - sajnos nincs benne semmi meglepetés. A készítők - hogy ne maradjanak le egyik hasonszőrű programtól se - a lövöldözésen kívül apró gyűjtögetős feladatokat is beleépítettek, így a játék közben kódkártyákat, kódokat, felszereléseket gyűjthetünk be a' la Doom.

Játék közben a billentyűzetre vagy a joyra vagyunk korlátozva. A kurzorgombokkal mozoghatunk, az Alttal leguggolhatunk, az Entert folyamatosan nyomva - futás; M - térkép lehívása, ha megszereztük; F - padló és mennyezet megrajzolása ki/be; P - szünet; I - inventory; S - hangok ki/be. Az inventoryba lépve az összebogarászott tárgyainkat láthatjuk, mint pl. elemtöltőt, plusz légzsákot, ID-kártyákat, bombákat. Az kártyáknak itt is nagy szerepe van egyes ajtók, liftek nyitásánál, aktiválásánál. A játék alatt energiánkkal (narancsszínű csík) és levegőnkkel (zöld csík) spórolni kell. Miután az ember "kidoomozta" magát, esetleg előkaparhatja az In Extremist. Tömör véleményem: Kellemes, de közel sem Doom.

K.G.

ÉRTÉKELŐ

grafika	72%
hang/zene	68%
kezelhetőség	75%
kihívás	62%

ÖSSZHATÁS 70%

TESZTELVE: *Pc*

VERZIÓK: *Pc*

NO LIMIT

Kiadja az 576 KByte

Hamarosan megjelenik C64-re lemezen!

VÉGET NEM ÉRŐ IZGALOM...
VÉG NÉLKÜLI SZÁGULDÁS...
VÉGZETES VONZERŐ...
VÉGTELEN ÉLVEZET...



Minden dobozban más és más kisautó - AJÁNDÉKBA!!!












SEGA

SEGA NEWS

Nem tudom, ti hogyan álltok a különböző együttesekkel, de nekem marhára szimpatikus két banda a kemény muzsikát játszó GREEN JELLY és a GWAR. Tudjátok, ők azok, akik mindenféle őrült jelmezekben lépnek fel és botránkoztatják meg a nagyérdeműt. Ami a lényeg: mindannyian imádják a video játékokat!

A GREEN JELLY tagjai Buffalo-ból és New York-ból származnak, és jelenleg Hollywood-ban tanyáznak, ahol tudvalevőleg hatalmas játéktermek vannak. Első lemezükről, a CEREAL KILLER-ről a THREE LITTLE PIG című szám a legsikeresebb, melynek klipjében gyurmafigurák a főszereplők.

A srácok a bevételek nagy részét klasszikus arcade gépekbe fektetik és amikor nem koncerteznek, azokat nyüstölik. Mostanra már oly sikeresek lettek Amerikában, hogy saját TV show-műsoruk van, amely a BEAVIS AND BUTTHEAD-hoz áll közel. A banda kedvenc gépei a BATTLE ZONE, OPERATION WOLF, GYRUSS, CENTIPEDE, MISSILE COMMAND, VENTURE. Sajnos a STAR WARS és CRAZY CLIMBER masináik tönkrementek a sok használattól. Ezen játékok közül néhányat MEGADRIVE-ra is megtaláltok, de a legtöbb oly ősrégi stuff, hogy csak az eredeti ötleteken alapuló újabb játékokat lehet megszerezni. Az első saját GREEN JELLY játék 1995-ben kerül piacra, és ugyan olyan őrült lesz, mint a bandatagok.





A jóval bizarrabb kosztümökben flangáló GWAR srácok MEGADRIVE tulajdonosok. A banda vezetője JUNGLE STRIKE és M1 ABRAMS TANK BATTLE rajongó, a többiek a JOHN MADDEN FOOTBALL és a PGA TOUR GOLF 1-2 között ingadoznak. Érdekes, hogy ezen játékok nálunk nem igazán közkedveltek. Első ránézésre az együttes MORTAL KOMBAT őrültnek néz ki. Az énekes azonban azt nyilatkozta, hogy inkább a stratégiai érzéket igénylő stuffokat kedveli. Az idei CES-en mutatták be show összes fiatalabb látogatóját lázba hozó játékot, a BEAVIS AND BUTTHEAD-et, melyben főszerepet kap a GWAR. Állítólag az a fő cél, hogy a két rosszcsonttal jegyeket szerezzünk egy GWAR koncertre.

Ugye gyűjtitek már a zsugát a 32/64 (?) bites SATURN-ra? Lássuk tehát a gép műszaki adatait: két Hitachi SH2 32-Bit RISC processzor, a hanghoz egy 68EC000. A CD-ROM chip Hitachi SH1 32-Bit RISC. 24-bites DSP. Összesen 40 Megabit memória. 16 millió szín, ebből max. 2048 a képernyőn. 900.000 polygon/sec. gyorsaság. A létező összes árnyékolási forma (flat-glow shading, texture mapping). Sprite forgatás, deformálás, mozgatás. 32 csatornás PCM és 8 csatornás FM hang. Körülbelül 430 dolláros alapár. A képek már kész SATURN játékokról készültek.



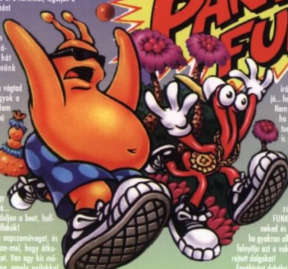
Az ELECTRONIC ARTS híres a sportjátékairól, melyek közül a PGA EUROPEAN TOUR lesz a legújabb. Igaz, hogy a golf témájú stuffok hazánkban nem a legnépszerűbbek, de szerintem ez a PGA epizód igényes grafikája és játszhatósága miatt sokak kedvence lesz. A PGA 2-től eltérően itt Európában vagyunk, ahol 60 profi játékossal és 5 pályával találkozhattok, plusz öt különböző bajnoksággal. A híres Volvo PGA Championship és a Canon European Masters versenyeket a TV-ből már ismerhetitek, ezeken kívül még angol, spanyol és francia pályákat is kipróbálhattok. A kártya 'BATTERY-BACKUP'-pal van ellátva, azaz megjegyzi az eredményeket. Mindenféle időjárási tényező beállítható és a sok más lehetőség mellett teljesen új stílusú golf játékokat is tartalmaz - pl. kiejtéses mérkőzés.

ToeJam & Earl in PANIC ON FUNKOTRON

TM

Na, menjünk át lazába! Itt a RAP-esek játéka, a PANIC ON FUNKOTRON. Mondjuk én Suicidal Tendencies-es vagyok, de ez mégis megfogott. Yo!

Yohooo, én Earl vagyok, nektek csak 'Örl' és ez itt ToeJam, a spanom. Imádjuk a funkyt, breakelünk, nyomulunk, hiszen ez a bolygó pont alkalmas erre: ez a FUNKOTRON! Fiú, elmondom neked, hogy állati zűrben vagyunk. A RAP tudja honnan, egy csomó undorító földlakó özönlötte el a kéránkat, izgatják a bandát és egyébként is teljes grízt okoznak. Frankón, már minden lakos tisztára káoszban van - hát hapsikám, tennünk kell valamit!



Ha esetleg nem vágtad volna le, én vagyok a nagydarab, ToeJam pedig a háromlábú krapek. Befőttesüvegeket gyűjtöttünk, hogy abba csomagoljuk a földieket. Aztán már csak be kell őket zúzni egy űrhajóba, és pápá... irány Harány! Induljon a beat, hulljanak a férges földlakók!

Feltettem hát a napszemüveget, és elindultunk ToeJam-mel, hogy átkutassam a környéket. Van egy kis műszerem, egy lámpa, amely nyilakkal mutatja a legközelebbi földlakót. Ha bepirul, bele kell húznom, hiszen ilyekor valaki van a közelemben. Mivel ezek a fránya formák rendszeresen elrejtőznek, szembe kell állnom a fákkal, bokrokkal, miegymással és megrázogatni. Rázd bébi, rázd - ha betaláltam, kiesik az illető. Ilyenkor párszor fejbe kell döngetni az üvegekkel és begyűjteni az elvetemülteket. Dzsanesz? Ha az összes földi a tutiban van, a kisakosom jelez - irány a pálya végi űrhajó... hasta la vista, baby!





Nem is mondtam hapsikám, ha túl nagy lenne a zűr, tudok ám extra haknikat is produkálni. Te nyomsz egy START-ot és már mehet is a buli. A PANIC alkalmazásakor sérthetetlen leszek és üvegeket szórok mindenfelé. Ha túl sok földi zúdulna ránk egyszerre, a FUNK VAC-kal beszívom őket. De neked és nekem is az segít legtöbbet, ha gyakran alkalmazod a FUNK SCAN-t, ami felnyitja azt a vaksi szemedet és megmutatja a rejtett dolgokat!

Egyébiránt dobálni és ugrani szeretek. Amíg van elég kedvem, azaz a FUNKITUDE értékem tart, tudok FUNK MOVE-ot is: ilyekor átzúdulok innen-oda, titkos helyekre, vagy éppen gyorsan elkerülöm a grízes eseteket. Haver, ne keresd ezt a FUNKITUDE-ot, ott van a tévéd bal felső sarkában.

Drága GRAD MASTER FLASH, mennyi mindent tudnék még mondani, de hát nem vagy TE egy buta újhullámos, hogy ne érts a kevés szóból! Gyűjtsd az ajándékokat (de a lának ne nézd a fogát), állj oda a szökőkutakhoz, JAM-melj ha kell, oh ja, és a bírák előtt ugorj minél szebbeket!

SUB TERRANIA

SEGA







Már évekkel ezelőtt, amikor Zolee barátom beimportálta a THRUST C64-es verzióját, azt mondtam a játékra, hogy KÜLÖNÖS. Aztán most, 1994-ben megjelenik egy MEGADRIVE játék, a SUB-TERRANIA, és a Thrust-ot vélem felfedezni benne.

Képzeljetek el egy űrhajót, amelyet a lehető legfurcsább módon kell irányítani, és akkor sem a gép mozog, hanem a körülötte levő táj. Órákig tart, amíg kitapasztalod, hogy miként lehet a hajót a levegőben tartani anélkül, hogy a szikláknak ütköznél. Már ujjongasz, hogy ez sikerül, akkor viszont ledöbbensz az idegenek intelligenciáján.

A játék dobozán az áll, hogy villámgyors reflexekre van szükség hozzá. Nos, ez annyira igaz, hogy a SUB-ot csak profiknak ajánlom. Kezdőknek egyszerűen játszhatatlanul nehéz lesz!

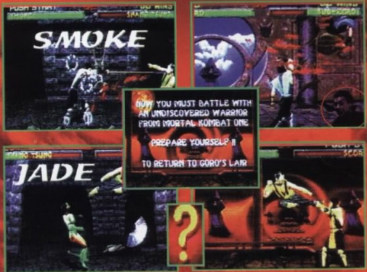
Ha azt mondom, hogy a kártya 16 Megás, az szerintem jelent valamit. Ebben az alapvetően lövöldözős játékban nincs két ugyanolyan sprite, két ismétlődő háttér. Több tucat ellenfél, természeti és mesterséges objektum van a pályán, s mindez abszolút futurisztikus grafikával. Állati!



Exkluzív

MORTAL KOMBAT II

Amerika és Európa játéktermei MORTAL KOMBAT 2 lázban égnek. A srácok csoportokba verődve beszélgetnek, híreket és igaznak vélt információkat cserélgetnek egymás között. Most, hogy A VERSION 1.1 után kijött a VERSION 2.1, az immár 'veterán' MK2 játékosok újra nekilátnak és zsebpénzük fogytáig nyüstölik a gépet. Mivel az újabb verziójú gépet már egy-két jobb magyar arcadeban is megtaláljátok, igyekeztem a lefrissebb trükkökkel szolgálni!



A kivégzések helyett - FATALITY - egy sokkal mulatságosabb dolgot művelhetünk: csecsemővé változtathatjuk az ellenfeleket. Ez a BABALITY. Akkor és csakis akkor tudjuk ezeket összehozni, ha KIZÁRÓLAG rúgásokat használunk. Baraka mozgása ELŐRE, ELŐRE, ELŐRE, MAGAS RÚGÁS. Johnny Cage ugyanezt a HÁTRA, HÁTRA, HÁTRA, MAGAS RÚGÁS módszerrel csinálja meg.

Sokkal érdekesebb viszont, ha a kivégzések helyett FRIENDSHIP, azaz barátságos befejezéseket választunk. Ilyenkor emberünk valamilyen apró figyelmességgel kedveskedik az ellenfélnek: Scorpion egy saját magát ábrázoló babát nyújt át (HÁTRA, HÁTRA, LE, LE, MAGAS RÚGÁS). Cage egy aláirt sztárfotót (LE, LE, LE, MAGAS RÚGÁS). Ezeket a FRIENDSHIP befejezéseket szintén csak akkor tudjuk kicsikarni, ha kizárólag rúgásokat alkalmazunk.



A 2.2 verzióban 2 rejtett karakter is belekerült, de őket halál nehéz előcsalni. Az egyikük Smoke a monokróm pali, a másik Jade a zöld nőci.

Két új PIT-be, azaz hegyes karókkal teli helyre is be tudjuk taszitani az ellenfelet egy speciális mozgással. Kung Lao az ELŐRE, ELŐRE, ELŐRE, MAGAS ÜTÉS sorozattal csinálja ezt a képen látható pályán. Shang Tsung-nál a FEL, FEL, FEL, MAGAS ÜTÉS kombót alkalmazzuk. Tehát a két pálya a PIT 2 és a KOMBAT ZONE. No persze minden karakter más kombinációt használ ehhez, de sajna ezeket én sem tudom.

Végül elárulom, hogy mielőtt bármelyik konzol vagy számitógépes verzió megjelenne, kijön a 3.0-ás játéktermi verzió is, amely még tökéletesebb lesz, mint elődjei.



Legutóbbi számunkban egy nagy hibát vétettem: félreinformáltam az ETERNAL CHAMPIONS rajongókat. A kivégzésekkel kapcsolatban azt írtam, hogy kétszer kell PERFECT-re verni az ellenfelet, és akkor láthatóak az animációk. Nos, ezer bocs, de közben kiderült az igazság. Most helyesbítésként Xavier megmutatja nektek a pályákon összehozható 'halál' brutális kivégzéseket (a nyilak által mutatott távolságokat igyekezzetek milliméterre betartani):

SEGA









Shadow pályája: az ellenfelet a második betűhöz dobjuk ... itt érje földet.

Slash pályáján itt üssétek meg az ellenfelet ... a nagyívű repülés közben balra essen ki a képből.

ETERNAL CHAMPIONS

FINISH HIM







Blade pályája: innen dobjátok el az ellenfelet jobbra ... hogy itt érjen földet.





Jetta pályája: az oszlopnál állva dobjátok jobbra ... a testnek a másik oszlopnál kell földet érnie.





Larcen pályája: a fejetek a poszter szélénél legyen ... a test a második ajtónál essen le.





Midknight pályája: a láb a fű/föld határon legyen ... az ellenfél a háznál essen le.





Trident pályája: a jobb oldalon ide kell állni ... az eldobott test itt essen le.





Rax pályája : a szobor bal oldalától kell dobni ... hogy ide essen.





[illegible] dobni a picit ... de [illegible] itt essen [illegible]

SEGA

HIGH SEAS HAVOC



Számtalanszor mondtam már egy játékra, hogy 'na, ez is olyan mint a Sonic!'. Ha most megnézitek az összehasonlító képeket, 'asszem ti is észlelitek azt a minimális hasonlóságot, amely a HIGH SEAS HAVOC és a SONIC elemei között van. Mégis, nem egy egyszerű koppintásról van szó, hanem egy végtelenül cuki kis játékról.

A HSH szerintem abszolút a kisebbek kedvence lesz, de egyébként minden Sonic-osnak ajánlom. A játék szinte tök ugyanúgy folyik, mint ott, a gyémántgyűjtögetéstől kezdve a főellenfelekig. Az ellenfelek csak módjával tűnnek fel, ezért lehet szaladni, ugrálni, trallala......de szép a kalóz élete.

A játékban szinte tökéletes animációt, sima scrollt és aranyos intrót láthatunk, ami pont elég a kezdő játékosoknak. Sőt, az igazán bonyolult játékok kedvelőin kívül majdnem mindenkinek. A főszereplő egy számomra meghatározhatatlan fajú kisállat, aki barátai megmentésére indul. Ellenfele Brutal Bernard, a vadkutya, aki elrabolt egy térképet, ami egy kincs rejtekhelyére vezetheti el őt.







A játékban az irányitás is Sonicos. Mindhárom gombbal ugrani tudunk, a levegőben mégegyszer megnyomva pedig pajzsolni - á la Sonic. Ha lefelé húzzuk a joy-t és úgy nyomjuk a gombot, egy gurulós védekezést csinál Havoc. Ezen kívül semmi extrát nem tudok elmondani a kezelésről, hacsan nem a nagyon fazon zenehallgatós részt nem emlitem. Ez a kis móka az ORCHESTRA pontban tekinthető meg.

Akció közben többféle cucc gyűjthető. A drágakövek 'gyémánt' pontot érnek. A comb és a sonka az energiát állitja helyre. Az ékszerek és a kupa 50 illetve 10 pontot ad. A csizma felvétele után gyorsabban futhatunk, a mini Havoc baba pedig plusz egy élet. Érdemes gyűjteni a gyémántokat, hiszen 100 után egy életet nyerünk. A helyenként felbukkanó négy gömböt megérintve aktiváljuk a SAVE POINT-ot, azaz elhalálozás után onnan folytathatjuk a játékot.

Ahhoz képest, hogy milyen kedves játék a HSH, összesen 13 pályája van. A szigeten kezdünk, aztán eljutunk a kalózhajóra, egy városba, a víz alá, a hegyek közé, egy őrült gyárba és végül Bernard erődjébe. A 13. pálya a végső összecsapás a gonosszal.

Castlevania

1987-CASTLEVANIA- NES
1989-CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST-NES
1989-THE CASTLEVANIA ADVENTURE-GAMEBOY
1990-CASTLEVANIA III:DRACULA'S CURSE-NES
1991-SUPER CASTLEVANIA IV-SNES
1991-CASTLEVANIA II: BELMONT'S REVENGE-GAMEBOY
1993-CASTLEVANIA: BLOODLINES-MEGADRIVE

Gondolom a fenti kis felsorolásból világosan látszik, hogy a CASTEVANIA sorozat legalább olyan sikeres a konzolokon, mint a MEGA MAN epizódok. Szegény Drakula már számtalan alkalommal meggyilkoltatott, de mindig újra éled - talán ezúttal pontot tehetünk a sorozat végére!

A jó oldalon a Belmont ház két fia, John Morris és Eric Lecarde áll. John a már ismert korbácsos karakter, kevesebb mozgáskombinációval. Az egyetlen érdekessége, hogy az ostorral Tarzan módra tud lengeni. Eric egy hosszú lándzsával harcol, amelynek nagyobb a 'hatótávolsága'. Vele egyébként egy szupermagas ugrásfajtát és egy heves jobbra-balra kaszálást is produkálhatunk.

Az ellenfeleink a nagy Drakula és társnője, Elizabeth Bartley a vámpirnő. Ameddig azonban hozzájuk eljutunk, zombik és vámpirlények százait kell a másvilágra küldenünk. A játék egyébként teljességgel illeszkedik a CASTLEVANIA sorozatba, ezért egy icipicit régimódinak tűnhet - az SNES verzió szuper effektjei és átdolgozott főszereplője mellett. Mindamellett a program szuper!



A KONAMI egyébként ha csökkentett formában is, de alkalmazkodott a kor szelleméhez, és egy hangyányit 'véressé' tette a BLOODLINES-t. A zombik például szétfröccsennek, ha rájuk vágunk, és a többi ellenfél is hasonlóképpen reagál. A grafika első ránézésre nem lélegzetelállító - mondjuk egy ilyen játéknál nem is kell, hogy az legyen. Mégis, a pályákon nem egyszer nagymenő effekteket láthatunk: egy hatalmas szobor feje legurulva hidat alkot, a torony előre-hátra mozog, miközben felfelé haladunk.



A főellenfelek több emelet magas katonák, egy kószörny, egy medúzaszerű csúszómászó - és végül a halállal is összeakadunk, akivel egy 'halálos' kártyajátékra is mód nyilik.



SEGA



METAL MARINES



Megmondom őszintén, nem rajongok a SUPER NINTENDO játékokért, inkább MegaDrive-ozni szoktam. Mindig is irigyeltem azokat, akik arról beszéltek, hogy éjszakákat képesek egy játék előtt ülni mindenről megfeledkezve. Sosem gondoltam volna, hogy éppen egy SNES játék hozza meg nekem ezt az élményt.

A METAL MARINES a 'fehér holló' kategóriába tartozik, hiszen stratégiai játék. SNES-re ez a stílus igen ritka, de az is csoda, hogy egy ilyen stuff megragadta a fantáziámat! Amikor beizzítottam a játékot még semmit sem sejtettem: 3 bázist kellett egy kis szigeten elhelyezni, az egész kép izometrikus nézetből látszott. Mivel fogalmam sem volt, hogy mit kell csinálni, egy kupacban tettem le őket, a sziget hátuljára. Aztán a kép tele lett ikonokkal, mozgó építményekkel és teljes volt a fejemben a káosz! Persze pillanatok alatt tönkrevert a gép. Ekkor úgy döntöttem, hogy elolvasom a kézikönyvet - így végre kitisztult a kép, és rájöttem az ikonok jelentésére és használatára. Innentől kezdve kész voltam - reggel 10-től este 7-ig egyfolytában nyomtam!

A játékban egy parancsnokot irányítunk, akinek az a feladata, hogy visszafoglalja a Földet néhány őrült diktátortól. Ezek a katonai vezetők egy szuper energiaforrásnak köszönhetik hatalmukat, amely a hadiipart a csillagos égig lendítette - és persze háborút okozott. A bombák kis szigetekre szabdalták a kontinenseket, melyeket lépésről-lépésre kell visszafoglalni.

A játék a Sim City-hez hasonlóan folyik. Egységeink leszállnak a szigetre, melyen különböző létesítményeket építhetünk, melyek változó összegekbe kerülnek. Támadó és védőfegyvereket telepíthetünk, s ezek fejlesztése közben támadnunk kell az ellenfél szigetét. Az egész úgy folyik, mintha torpedót játszanánk. Az ellenfél bizonyos időkmözönként ellentámad, ilyenkor próbára kerül a védelmi apparátusunk. Mindez attól függően változik, hogy ki ér el nagyobb sikereket, kinek vannak még ép fegyverei, kinek több az energiája.



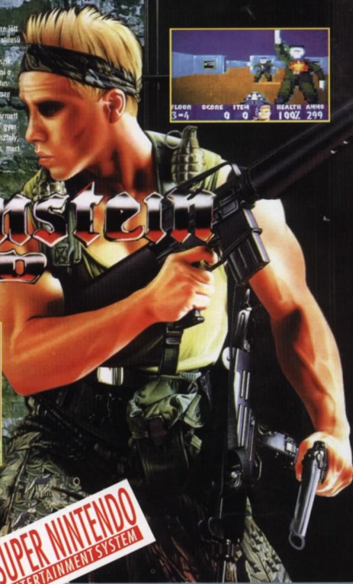
Az első pár küldetésben könnyítést kapunk, hiszen a szigeteken előre telepített állások vannak. Csak el kell helyezni a 3 bázist, építeni egy pár védő és támadóeszközt, és lerohanni az ellenfél szigetét. Ez a villámháború egészen a 7. (JPTR) pályáig tart - az a vízválasztó! Akkor teljesítünk egy küldetést, ha az ellenfél összes bázisát megsemmisítettük. Persze ez visszafelé is igaz - addig húzhatjuk ki, amíg van ép bázisunk. Mivel a játékban folyamatosan épülnek a dolgok, változik a tájkép, mindig fel kell fedezni az ellenfél szigetét, és a létesítmények elhelyezkedésének megfelelően kell támadni. Egyedül a bázisok helye adott - azokat mozgatni nem lehet. A területeket akkor fedezzük fel, amikor egy rakétánk elrepül felettük. Ezután ha támadunk, a térképen betűk jelzik az építményeket. Kezdetben mindhárom bázisunkat védhetjük, de a későbbi pályákon már csak arra lesz erőnk, hogy egyre koncentráljunk - a pénzünk ugyanis csak lassan termelődik újra. A megfelelő helyre telepítés létfontosságú, és ugyanígy az is, hogy miket építünk mellé. Ha nem jól választunk, esélytelenek vagyunk a győzelemre.



Mivel egy oldalon elég nehéz leírást készíteni, ismertetem az ikonokat, melyből sok kiderül: a fehér hátterű ikonok építkezést jelentenek. A kis rakéta a támadó, alatta a vastagabb a védekező. A lapos bunker a gépágyufészek a robotok ellen, a háromszög a taposóakna. A robot jelenti a METAL MARINE-okat. Az I.C.B.M. egy méregdrága szuperrakéta. A radar a légelhárítás találati pontosságát növeli. A következő oszlop a gyárak jeleit tartalmazza. A dollárjel a pénztermelés gyorsító, az 'E' energiagyártó, a gyár a termékelkészítés siettető.

A piros hátterű ikonok a parancsok. A DUMMY-BASE megtévesztő ál-bázis, a DUMMY-UNIT ál-építmény. A két kard jelenti a támadást, a sárga traktor a romszennyeződés eltakarítást. A sapka a rádióüzenet ki/bekapcsolás, a pisztoly a robotok fegyverzetének váltása, a BUILD UP pedig a rakétaállvány erősítése, azaz duplázása.

Tényleg szégyenlem magam, hogy ilyen rövid ez a leírás, de másra is kell a hely. A játék baromi jó, s ha kérdésetek van, írjatok bátran!



Bizonyára mindenki ismeri a híres WOLFENSTEIN 3D-t, amely elsőnek PC-re jött ki, és azóta számtalan testvérkéje született. SNES-re ez az első ilyen stílusú lövöldözős stuff, amely szerencsére nagyon jól sikerült.

A játékban saját szemszögből látjuk az akciót, csak a fegyverünk csöve látszik. Egy katonát alakítunk, akinek be kell hatolnia egy náci bázisra és kikémlelni a bunker összes titkát. A 3 dimenzióban mozgó játékban a bunker labirintusszerű, s ha győzni akarunk, az összes járatot fel kell térképezni. Közben persze katonák százait kell a másvilágra küldeni, fegyvereket és muníciót gyűjteni.

6 küldetés vár ránk, melyek végén főellenfelek is vannak: ezek jól megtermett és fantasztikus fegyverekkel felszerelt fanatikusok, a 'Harmadik birodalom' gyermekei. További érdekességek: rejtett kincsek, ajtók, liftek, gépágyú, géppisztoly, evolver, kés, szuper hangok - folyamatos akció! A grafika eléggé sajátságos, mert

Wolfenstein 3D

ha egy ellenfél túl közel jön, eléggé darabos a képe. Sajnos ez a 3D-s nézet miatt van, ez az ára a gyors mozgásnak. Aki szeret ész nélkül lődözni, bújkálni és persze térképeket rajzolni - az ugorjon bele a WOLFENSTEIN 3D-be!





SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CHOPLIFTER 3 RESCUE ★ SURVIVE

Yeeeee, ez kell nekünk! Mindenhonnan ömlenek a különböző CD-s csodajátékok, az ember már utálja a kis otthoni gépét - és ekkor az OCEAN piacra dobja az egyik legrégebbi C64-es szuperjáték, a FORT APOCALYPSE SNES verzióját. Persze a szükséges változtatásokat megtették - a grafika állati, a hang dettó.

A játékban az egyik legmodernebb helikoptert, a GA27 THUNDERLORD-ot vezetjük a küldetések során. Az a feladatunk, hogy minden pályán adott számú hadifoglyot mentsünk meg. Egyszerűen csak szét kell lőni a börtönként funkcionáló épitményeket és szépen letenni a helikopogót - a palik engedelmesen odaszaladnak és beszállnak. Mivel egyszerre csak adott számú ember tartózkodhat a gépben, néha többször is fordulnunk kell egy misszió során.

A programban négy, több részből álló pálya van, melyek végén hatalmas főellenségekkel kell megküzdeni. Az első a Dzsungel, ahol lehetőség van az összes extra fegyver felvetelére és kipróbálására. Erre szükség is van, hiszen mindegyik más és más módon működik és reagál. A Dzsungel pálya legvégén egy tank vár ránk. Őt is, és a többi főnököt is a legjobb a hófehér NUCLEAR rakétával lőni - a pályákon spóroljunk vele. Az Óceán pályán először a kötéllétrát kell megszerezni, hiszen itt az embereket mentőcsónakokból kell felszedni. A nagy hajókat legjobb, ha bombázzuk, de vigyázzuk az orvlövészekre és a helikopterekre. A főellenfél egy csatahajó. A harmadik szint egy szétbombázott város. A repülésben az égő házak és felrobbanó tartályok akadályoznak, sok a harckocsi és az átkozottul pontosan célozó lövész. A legjobban ott durrantam be, amikor szűk helyeken kellett átmanőverezni. A negyedik pálya a legnehezebb, de ez emlékeztet legjobban a FORT APOCALYPSE-ra. Egy sivatagban kell szétlőni az épitményeket - néhány alatt bejáratot találunk a földalatti barlangokba. Itt aztán tényleg szűk helyeken kell manőverezni. A pálya felénél egy óriás fúrógép állja útunkat, a pálya végén pedig az igazi főellenség, amelyet állati nehéz megsemmisiteni. A hatalmas szem normál és követőrakétákat lő ki, a falak lángolnak - még szerencse, hogy kódszóval lehet folytatni a játékot. A fegyverek ejtőernyővel hullanak le az égből, ládákba csomagolva. Igyekezzünk a ládát szétlőni és így felvenni a cuccot - az ernyőt eltalálva a fegyver elveszik.





A CHOPLIFTER 3 nem egyszerűen csak szép játék, hiszen abból van dögivel. Ez egy jó játék, amelyet élvezet irányitani, és még a győzelemre is van némi esély. A 9 féle felvehető fegyver nagyon változatos harcot igér.



Beindult a kis GameBoy! A végtelenül sikeres MARIO LAND sorozatnak 1994 elején megjelent az újabb folytatása, a MARIO LAND 3, melynek a WARIO LAND mellékcímet adták. Aki szerette a második epizódot, a 'Six Golden Coins'-t, az ezt a játékot is imádni fogja!

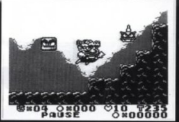
A főszereplő ezúttal az a Wario, aki eddig Mario fő riválisa volt. Az előző részben el akarta foglalni Mario kastélyát, s mivel nem sikerült neki, ezúttal mégjobban vágyik rá. Egy szép napon éppen a durvaságot gyakorolta, amikor fülébe jutott, hogy Toadstool királykisasszonytól elloptak egy arany szobrocskát. Mivel Mario is ezügyben nyomozott, elhatározta, hogy ő fogja előbb megtalálni a kincset - azután pedig vásárol egy hatalmas várat magának!

A játék irányítása ugyan olyan nagyszerű, mint az eddigi Mario-s stuffoké. A 'B' gombbal tudunk Wario-val taszítani az ellenfeleken, vagy pedig eldobni a felemelt tárgyakat és ellenségeket. Az 'A'-val lehet ugrani, többféle magasságba és a víz alatt úszni. A kereszttel lehet hősünket irányítani. Ha érintkezünk egy ellenféllel, Wario összezsugorodik. Ilyenkor valamelyik erőikon segítségével lehet eredeti formába hozni, egy újabb megszerzésével pedig a speciális jelmezekbe tudonk belebújni.

A játék kezdetekor 3 állás közül választhatunk. Amikor teljesítünk egy pályát, a gép automatikusan kimenti a helyszínt, így nem kell mindig elölről kezdeni a játékot. Ha már mindhárom hely telítve van, akár ki is törölhetjük valamelyiket a CLEAR opcióval. Mivel a pályák elég hosszúak, elvileg a szintek közepén is lehet menteni. Ehhez meg kell találni a rejtett szobákban levő koponyákat és felhasználni egy 10-es érmét.

A pályákon egy csomó érmét találhatunk. Ha 10 darabot szereztünk és felfelé nyomjuk az irányítót plusz a B gombot, 10-es érmét gyártunk. Ezt fegyverként tudjuk eldobni. Ez a 10-es pénz a pályavégi koponya-zárakat is kinyitja.

A játék során több féle jelmezt találhatunk. A JET-tel repülhetünk, a BULL-lal a szarvak beleállnak a plafonba, a DRAGON-nal tüzet tudunk fújni - mindezeket a B gomb nyomásával érjük el.



A jelmezek mellett bonus cuccok is szerezhetők. A csillag felvétele után Waro egy időre sebezhetetlenné válik. Ha a kulcsot találjuk meg, meg kell keresni a hozzávaló ajtót, ami egy kincseskamrába vezet. A szívecskék begyűjtésével a szív-pontszám növekszik - 100 darab után jutalom élet jár! A pénzeket a lecsapott ellenfelektől és a szétvert kövekből lehet begyűjteni.

A WARIO LAND-ban ugyanolyan térkép van, mint a nagyobb testvéreinél. Ezen minden irányban tudunk nézelődni, nagyítani, kicsinyíteni. Összesen 9 helyszínt járhatunk be.

Az ellenfelek szuper jól néznek ki, változatosak és néha igen gonoszak. Végül is mindegyikkel el lehet bánni, ha megtaláljuk a gyenge pontjukat. Itt látszik egyébként a játék győztes grafikája, hiszen ezeknek a szereplőknek saját arcuk van, nem egyszerűen csak oda vannak hányva a képernyőre.

G A M E B O Y

Fist Of the North Star

10 BIG BRAWLS FOR THE KING OF THE UNIVERSE








Emlékeztek még arra a jelenetre, amikor az 'Emlékmás'-ban Arnoldnak öklömnyire dagadtak a szemei? Nos én is így néztem ki, amikor az 576 Shop-ban megpillantottam a FIST OF THE NORTH STAR GameBoy verzióját.

A játék verekedős stílusú és nagyon kellemesre sikeredett. Eddig GB-ra alig készültek hasonló stílusú anyagok, inkább a mászkálós típus dívott. Most a FOTNS bebizonyította, hogy lehet a kis Nintendo gépre is jó bunyós programot írni. Megkockáztatom a kijelentést, hogy a SF2-t is át lehetett volna konvertáli valamilyen módon!

A játékban 11 szereplő közül választhatunk, akik közül párat a filmből vettek ki, de néhányat nem sikerült azonosítanom. Nagyon klassz, hogy a legtöbben teljesen különböznek egymástól, ami újabb ékes bizonyíték arra, hogy a GB-on is lehet igényes sprite-okat kreálni. A szereplőknek többféle mozgása van, és akár egymás ellen is küzdhetünk - link kábellel és még egy kártyával. A kódszavas folytatási lehetőség adott, így ki tudjuk menteni a győztes meccsekkel szépen felépített emberünket.

WANTED

AMIGA MORTAL KOMBAT

FINISH HIM!



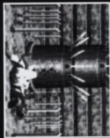

JOHNNY CAGE

Húzzuk a joyt
JOBBRA...
MEGINT JOBBRA...
AZTÁN ISMÉT JOBBRA...
ÉS VÉGÜL TŰZ!




SUB-ZERO

Húzzuk a joyt
JOBBRA...
AZTÁN LEFELÉ...
MAJD JOBBRA...
ÉS VÉGÜL TŰZ!




LIUKANG

Húzzuk a joyt
LEFELÉ...
AZTÁN BALRA...
MAJD FELFELÉ...
MAJD JOBBRA...
ÉS VÉGÜL LEFELÉ!




SONYA

Húzzuk a joyt
JOBBRA...
ISMÉT JOBBRA...
AZTÁN BALRA...
MAJD MEGINT BALRA...
ÉS VÉGÜL TŰZ!




RAIDEN

Húzzuk a joyt
JOBBRA...
BALRA...
ISMÉT BALRA...
ISMÉT BALRA...
ÉS VÉGÜL TŰZ!




SCORPION

Húzzuk a joyt
LEFELÉ...
ISMÉT LEFELÉ...
ÉS VÉGÜL TŰZ!




KANO

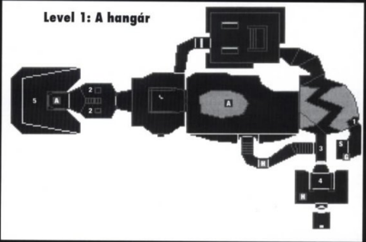
Húzzuk a joyt
BALRA...
ISMÉT BALRA...
VÉGÜL TŰZ!

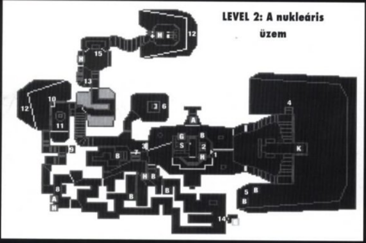
Magyarázat:

A (világosabb keretben): egyszerű páncél
A (sötétebb keretben): mega páncél
H (négyzetben): stim-csomag
H (körben): gyógyszeres doboz
G (szürke keretben): sörétes puska
G (fekete keretben): gépágyú
G (világos keretben): rakétavető
G (sötétszürke keretben): láncfűrész
B (körben): sörét
B (négyzetben): sörétesdoboz
S (kockában): tölténytár
R (kockában): rakéta
K (fekete keretben): piros kulcs
K (világos keretben): sárga kulcs
K (sötétszürke keretben): kék kulcs

A hangárban nem vár rátok túl sok felfedeznivaló. Minenképpen vegyétek fel a Mega-páncélt (ehhez át kell futni a méreggel teli tócsán: SHIFT+iránygomb).

1-Ezek az emelvények leesnek, amikor besétállsz a 4-esbe
2-Ezek mögött két érdekesség van
3-Egy titkos ajtó vezet kifelé
4-Forró pont
5-Ide nem lehet bejutni



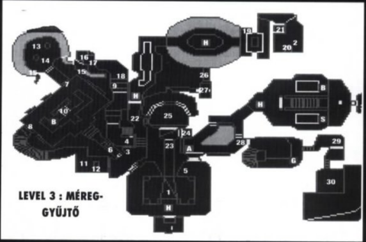


A hordók felrobbantásával jó kis bulit rendezhettek. A 2-es hely után lehet kijutni a szabadba. A sötétben az a legegyszerűbb, ha eleresztetek egy pár lövést, és hátrálás után leszeditek a kirohanó szörnyeket.

1-Titkos szoba
2-Itt kell kapcsolni a 4-es kijáratot
3-Piros kulcs
4-Kijárat a szabadba
5-Gépágyú
6-Ez a kapcsoló nyitja a 7-es ajtót
7-Titkos ajtó
8-Titkos ajtó - a keleti falat kell lőni
9-Titkos ajtó
10-A falikapcsoló leereszti az emelvényt
11-Láncfűrész
12-Ide nem lehet kijutni, ne is próbáld
13-Titkos lift - csak állj rá és várj, hogy leereszkedjen
14-Titkos ajtó
15-Ha itt kapcsolsz, út nyílik jobbra és balra

Ezen a pályán nem könnyű megtalálni a titkos helyeket. Először ki kell nyitni a kereszt-szobát (4). A titkos szobák érzékelik, amikor a lépcsőre lépsz és gyorsan becsukódnak. A megoldás: fel kell futni a lépcsőn és beszaladni valamelyikbe. A 27-es kijárat egy rejtett színtre visz.

1-Egyelőre ne menj át a láthatatlan hídon
2-Kék kulcs
3-Innen lehet lelőni a 4-nél álló fickókat
4-Ez a kapcsoló nyija a 8-as ajtót
5-Sörétes puska
6-Forró pont: a 7-es és 8-as ajtót nyitja
7-Titkos ajtó
8-Titkos ajtó
9-Egyirányú titkos ajtó
10-Sárga kulcs
11-A kapcsoló leereszt az emelvényt
12-Szuper feltöltő
13-Változó exta cuccok
14-Rakétavető
15-Itt nem férsz át
16-Ez a kapcsoló ereszti le az 1-es hidat
17-Titkos ajtó
18-Gépágyu
19-A kapcsoló előhozza a középső részt
20-Kék kulcs. Amikor fel-veszed, a 21-esből egy csomó szörny jön elő, a fény pedig kialszik.
21-Szörny doboz
22-Itt rejtőzik egy csomó ellenfél
23-A 24-est nyitja
24-Szörny doboz
25-Forró pont: a nagy szörny dobozt nyitja
26-Titkos ajtó
27-Átjáró a LEVEL 9: TITKOS KATONAI BÁZIS-ra
28-Titkos ajtó
29-Sárga kulcs
30-Mega páncél, 2 gyógyszeres doboz, szuper töltő, láthatatlanság
31-Kijárat a 4-es pályára



Csevegő

Állj! Aki az alábbi oldalon felhőtlen szórakozásra és kacagtató poénokra számít, az villámgyorsan lapozzon tovább, mert ebben a hónapban elmarad a hasfalszaggatás. Megint kaptam egy olyan levelet, amelyre feltétlenül reagálnom kell - ezt diktálja a becsület. Mielőtt azonban hozzáfognék, elmondom, hogy nehogy azt higgyétek ám, hogy csak fitymáló hangvételű leveleket kapok, de azon nincs mit ragozni, hogy az újság ilyen szép, meg olyan kafa. Az igazi kihívás a problematikus levelek megválaszolása. Csapjunk hát a lecsóba!

A szimulátorok megoszlási aránya az elmúlt fél év 576 KByte-jaiban, avagy a Torzult Tökély

"Tisztelt Áprili Zoltán Főszerkesztő Úr! Tisztelt Csevegő Zolee! Nem engedem hosszú lére, ezért a tömör tények röviden. Az 576-ból engem csak a szimulátorok és a hírek érdekelnek. A szép képeket is elnézegetem és a Csevegőt is elolvasom néha, de a többi rovatot kötelező rossznak tartom. Számomra a hasznos info kevés, a lap fajlagos ára nagy. Ha megveszem, azt a fenti témák színvonalas publikálása miatt teszem. Talán az Önök számára is logikus, ha az arányokban változást szeretnék. Még mielőtt elkezdenék magukban fogalmazni a választ, kérem ne tegyék! Ismerem az ilyenkor szokásos, vállrándító elutasításokat: "Lapunk szerkezete évszázados gyakorlat során kialakult tökéj (sic!), a megváltoztathatatlan legjobb!" Eszemben sincs géptípusokról, program műfajokról vitatkozni! Elfogadom, hogy mindenből kell egy pici. Szűk rétegek napjainkban nem tudnak eltartani újságot. Az 576-ban azonban már régen nem erről van szó. Statisztikai adatokkal tudom bizonyítani, mennyire torzult, részrehajló a felosztás... (Ezután egy minden részletre kiterjedő statisztika következik az utóbbi fél év terméséből arról, hogy melyik újságíró mennyit és mit produkált. A végeredmény szerint Martin, Koronczai Gáspár és Vári Zoli végzett az első helyeken, SzJVC és Temesvári Tibi pedig a 6-7. helyre szorult.) ...Ezek szerint sajnos a tingli-tangli játékok népszerűsítője az 576. Szegáznak, mangáznak, 4 oldalon Kyrandiáznak, miközben a TFX-re csak 3 oldal helyet hagynak. (...) A statisztikai adataim szerint Martin majdnem kétszer olyan jó, mint a mögötte lévő, és hét és félszer olyan jó, mint az utolsók. Éljen! Ha így halad, idén lehet, hogy felveszik az Újságírók Szövetségébe is? (...) Ancy ugyan szimulátorokról is ír, de az már mind lerágott csont. Sokkal hasznosabb lenne elővenni azokat a szimulátorokat, amelyekről még nem írtak sehol - van ilyen jócskán! Na, az utolsó két figurát (Sz.J. és T.T.) aztán tényleg sajnálom. Biztosan ők azok a kis lelkesek, akik akár ingyér is, csak írhassanak. Milyen érdekes, hogy véletlenül (!) mind a ketten szimulátorokról szoktak írni! Értik már miért adtam a tingli-tangli jelzőt? Ha nem értenek velem egyet, szeretném, ha a Csevegőben válaszolnának. Elismerésem vívnák ki bátorságukért! Tisztelettel: Nagygyőr Árpád, tanár."

Tanár úr, én készültem... Ki. Mármint kikészültem. Nem esett jól a levele, de nem azért, amiért úgy gondolja, hogy azért. Magyarul: nem az esett rosszul, hogy letinglitanglizta az újságot, hanem amilyen egyoldalú szempontokat figyelembe véve azt tette. A kritikát bírom, de csak az építőt - az egyoldalú véleménnyilvánítás pedig nem az. Az Ön statisztikáiban és az egész levelében (amely röpke 3 oldal) semmi más szempont nem szerepel, mint szim-szim-szimulátor!!! "A lap szerkezete évszázadok során kialakult tökéj (Ön írta így: j-vel!), a megváltoztatathatatlan legjobb" - írja kissé ironikus hangon. Ez nem igaz, de azt hiszem ezt Ön is nagyon jól tudja. Minden hónapban újabb és újabb ötletekkel állunk elő, csak azért, hogy ne váljon egyoldalúvá az állandó rovatok miatt az újság. Arányok? Egy szimulátorról tényleg lehet 4-5-6 oldalt írni, de egyrészt nem látom sok értelmét, másrészt a 48 oldalra vetítve ez is kissé "torz arányokat" jelentene, nem? 3 oldalon is lehet annyi hasznos információt közölni, amennyire szükségünk van a felhőtlen szórakozáshoz. Nem vagyunk TOP-GUN Magazin! Akit a gépek adatai bővebben is érdekelnek, vegyék meg a szaksajtót. SZJVC kollégámmal tényleg sokat kell egyezkednünk a terjedelmet illetően, de eddig még mindig sikerült úgy megállapodnunk, hogy kifejthesse a véleményét és meglátásait az adott programmal kapcsolatban. Régi szimulátorok, amelyekről még nem írtak? Ha olyan jócskán akad belőlük, kérem a következő levelében soroljon fel néhányat, amelyről még nem írtak sehol és szívesen venné a leírását. Ja, és kérem, hogy az EREDETI programot is mellékelje. Előre is köszönöm. Egyébként SZJVC és Temesvári Tibor egyike a legkomolyabb és legprecízebb újságíróinknak, és bár lelkesek, de nem KIS LELKESEK (legalábbis a feleségeik szerint kinőttek már a pubertáskorból, és honoráriumként sem kojaknyalókát kapnak). Egy szó mint száz: ilyen jellegű levelet írhattott volna akármelyik stílus megszállottja is, hogy kevés ez, aránytalan az, minek ennyi ezmegaz. Ez állandó téma lesz, de most egy időre lezárjuk. Tisztelettel: "Bátor" Zolee.

Olvasóink írták...

Kedves olvasóim, nem visz rá a lélek, hogy ilyen keserű szájízzel búcsúzzam ebben a hónapban is. Ez nem lenne méltó a Csevegő eddigi kacagós múltjához. Lássunk néhány villámtréfát az Olvasóink Írták sorozatból.

"Hi Zolee! Képzeld, egyszer amikor a suliban olvasgattuk az újságot óra közben és hangosan röhögtünk Martin 1-2 poénján, a tanár elkobozta és kifejtette azon nézetét, miszerint ennyi idős korban (19) már nem mesekönyveket kellene nézegetnünk, hanem minimum ÖKM-et, POPO-t, stb. Aláírás: Zsozsó"

A tanárotok milyen szakon végzett? Tudhatná, hogy 19 évesen az ember már nem "nézegetni" szokott, hanem "csinálgatni". Bár, mindenki magából indul ki -lehet hogy nála gyakorta megfordul a helyzet: "csinálgatás" helyett "nézegetés" a jellemző?!

"T. 576! Lenne egy nagy problémám. Azt hiszem, hogy Te tudnál segíteni. Február 23-án bevonultam katonának. Még van vissza 337 napom. (...) Aláírás: Joe John"

A türelem rózsát terem! Légy türelmes, tűrj és izzadj, mint egy állat, már csak 336-ot kell aludnod, hogy problémád megoldásra találjon. A leveled többi részére már feladtam postán a választ.

"Zoleekácska, te K.A.K.A., mintha azt írtad volna a 93/7-8-as számban (Hírek, Mortal Kombat), hogy (idézek): További extraként a küzdő felek annyira begerjednek, hogy a letaglózott ellenfél életét is kioltják (például eltörik a gerincét, kitépik a szívét). Remélem az Amiga verzióból ez hiányozni fog, hiszen ez már embertelenség. Nos Pici Cicám, ha te már ennyire "emberes" vagy, mit keres a kutyus egy colt-tal a fejében ott a te kis rovatocskádban? Aláírás: Anyuka"

Anyám, bevallom vétkeztem. Nem kellett volna azt a kutyust ilyen csúnyán megfenyítenem. Már úgyis megette a mérgezett Pedigree Pal-t...

Zolee,

az állatbarát



MANGA MANGA MANGA

Szomorú hírt kell közölnöm a MANGA rajongókkal - ez az utolsó ilyen témájú cikk az újságban. Ennek több oka is van: mind közül talán a legfontosabb, hogy kaptam egy pár olyan vég-telenül bunkó, unintelligens hangvételű levelet, amelyek után elment a kedvem az egésztől. Zárásként az ANIME filmgyártás egyik legkomolyabb sorozatát, a 6 részesre tervezett CRYING FREEMAN-t választottam, mégpedig az első 3 részt.

A főszereplő egy japán születésű férfi, Freeman. Az eredeti nevén kívül semmire sem emlékszik, hiszen amióta eszét tudja, a 108 (one-o-eight) Dragons nevű kínai maffia neveli. Misztikus akupunktúrás módszerrel úgy manipulálják a fiút, hogy egy gyilkológépezetté váljon, és minden parancsukat vakon teljesítse.

A fiú minden áldozatát megsiratja, ezért a 'Könnyező Szabadember' nevet kapja. Az elő részben Yoh, azaz Freeman, egy fontos gyilkosságot követ el, melynek szemtanúja Emu, a gyönyörű lány. Emu tudja, hogy Freeman rövidesen őt is meggyilkolja - mégis, különös dologra szánja el magát: elhatározza, hogy szüzességét a fiúnak adja. Ezután Freeman persze szerelmes lesz a lányba és elmondja neki titkát. A két fiatalból egy pár lesz, amit végül a 108 Dragons tagjai is elfogadnak. A gyilkosságokon kívül fontos elemként jelentkezik a filmben az erotika, hiszen Freeman szembekerül egy titokzatos Kimie nevű nővel, aki meglehetősen hiányos jelmezben mutatkozik a jelenetekben. A film 50 perces.

A folytatásban Freeman és Emu kapcsolata még szorosabbá fonódik. Férj és feleség lesznek, mégpedig a lehető legkomolyabb, tradicionális japán módon. A pár a 108 Dragons vezetője lesz, s miután Freeman klasszikus tetoválást készít Emunak, a nőt is tisztelni kezdik. A csoportot támadások érik, méghozzá egy rivális banda, a Kamora részéről.

A család egy furcs tagja, Bayasan, a hatalmas termetű lány is ellenük fordul. Árulásával veszélybe sodorja a két öreg nagyszülőt, Freeman nevelőit és egyben az egész szervezetet. Freeman persze ismét bizonyítja rátermettségét, becsületességét és hűségét és megmenti a családot. Bayasan megbánja bűneit és a rajongásig imádja Freeman-t é, ifjú nejét. Persze ismét előkerül egy meztelen bombázó, akit hősünk könnyek között győz le.

A harmadik részre Freeman-t világhírűvé és rettegetté teszik gyilkosságai. Egy megszállott afrikai csoport, az African Tusk támadást indít a Dragons ellen, és fondorlatos módon meggyilkolják a 10 legöregebb vezetőt. Freeman és Emu magukra maradnak a bosszúval. Egyedül Bayasan segítségére számíthatnak. Freeman elindul, hogy megölje az afrikaiak vezérét és fő segítőjét. Némi szex ismét belekerül a cselekménybe, hiszen Freeman mint fodrászmester szerepel - s így rövidesen a hölgyvendégek kedvence lesz. Egy jellegzetes női illatot követve eljut a feketékhez és híréhez méltó mó-don el is intézi mindkettőjüket. A főellenfél persze itt sem a két férfi, hanem egy talpig izom fekete szépség, aki még a véres küzdelem ellenére sem tud ellenállni Freeman jóképűségének. A cselekmény két szálon fut, hiszen közben Emu is akcióba kezd, és egy Ősi varázslatos kard megszerzésével igazi harcossá válik. Vér, kaland, szex, szerelem, japán tisztesség és szokások...





A LEGÚJABB MAGYAR JÁTÉKPROGRAMOK C64-RE

Nem hisztek a szemeteknek? Pedig igaz! A múlt hónapban még csak a főszereplők egymás mellé helyezett alapbeállásai voltak meg a legújabb 576-os fejlesztésű játékból, mostanra azonban sikerült az alkotókból kisajtolnom két képet, amelyen már a hátterekbe is kaphattok betekintést. Igazán sajnálom, hogy fekete-fehérben kell elétek tárnom, de a C64-es játékok már csak ilyen sorsra jutottak...

A játék grafikusa és programozója a lelkemre kötötték, hogy el ne felejtsem a legújabb infókat közölni, úgyhogy lássuk! Terveik szerint 6 háttér előtt kell majd küzdenünk az ellenfelekkel. A képek a történet





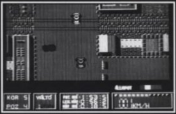


fonalát követik: el kell jutnunk a Shaolin Templom főpapjához, aki a végső ellenfelünk lesz, s közben az ellenünk felbérelt bérenceivel is végeznünk kell. Utunk során tengerparton, hegylábnál (képünk), patak felett átivelő hídon, a trón előtt (másik képünk) illetve a trónszék közvetlen közelében harcolhatunk. Az utolsó összecsapásnál a megüresedett trón elé lépünk, ahonnan a főpap vánszorgott le, hogy aztán teljes mágiájával életünkre törjön. A képekről még hiányzik az infoablak az alsó fertájról, ahol energiánkat, életeink számát és egyéb csecsebecséket láthatunk majd. Már csak egy nagy gondunk van a játékkal: a NEVE.

Hosszú vajúdás után sem született épkézláb ötlet az elnevezésre, ezért benneteket kérünk fel névadónak. Pályázati felhívásunkat a 15. oldalon találjátok.

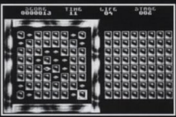
Gondolom sokaknak ismerős a lapban található színes hirdetés, ami a NO LIMIT megjelenését propagálja. Igen-igen, már csak az utolsó simítások vannak hátra a program piacra kerüléséig (a kézikönyv kipofozása, a doboz borítójának véglegesítése). A rendkívül élvezetet nyújtó autóverseny előre láthatólag május elején indul útjára - keressétek a szakboltokban.

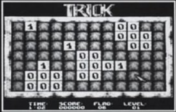
Az olvasói levelekből tudom, hogy az Észbontóban szereplő logikai játékok felettébb népszerűek hazánkban. Ez ejtett gondolkodóba bennünket is és úgy néz ki, hogy belevágunk egy eddig példa nélkül álló projektbe: logikai programösszeállítást készülünk kiadni C64-re! Tudom, hogy nem egy nagy durranás, de talán a rajongók kárpótolva érezhetik majd magukat a sok szenvedésért, amit a nem eredeti programok használata okozott nekik. Gondoljatok csak bele: nincs töltési hiba, nem kell a rejtett billentyűket és a játékszabályokat magatoknak kitalálnotok, hanem díszesen kivitelezett, érthetően megfogalmazott magyar nyelvű használati utasításból tudhatjátok meg mindezt. Terveink szerint 5-6 játékból álló gyűjteményt készítenénk, amelybe a gondolkodtatás minden válfaját belesűrítenénk. Példaképpen bemutatok két alkotást, amelyek minden valószínűséggel helyet kapnak majd az összeállításban. Az első TRICK névre hallgat és egy ősi játékot elevenít fel 8-biten, a Minesweeper-t. Feladatunk, hogy az elrejtett bombákra nem rálépve az összes követ feltérképezzük, felfordítsuk. Kurzorunkkal a 7*12-es négyzethálón



találomra kijelölünk egy kockát, mire az kijelzi, hogy közvetlen környezetében hány helyen van bomba. Ha pechünk van, pont egy robbanószerkezetre lépünk, de ez elég ritkán következik be. Taktikával és türelemmel (persze csak a megadott idő keretein belül maradva) minden szint megoldható - a felsőbb pályák természetesen embertelenül nehézzé válnak. Ez gondoskodik a hosszú játékélményről...

A második alkotás egy elég közismert alapszabályra épül: adott egy négyzetháló, tetszés szerint berendezve, nekünk pedig ugyanazt az alakzatot kell a másik oldalon előcsalnunk. A szabály az, hogy a





kövek adott sorrendben váltják egymást, ha rajtuk, vagy mellettük kattintunk a joystickkal. Az átalakulás több lépcsős, tehát a kövek egymásra gyakorolt hatása csak hosszas gyakorlással ismerhető ki teljesen. A feladat megoldásához rendelkezésre álló idő is limitált - hogy nehogy jól érezzük magunkat. Az ötlet ugyan több éves és gyakorta alkalmazzák a logikai játékokban, de ennek ellenére - mivel magyar fejlesztésről van szó - örömmel számolok be róla.

Végezetül kérünk benneteket, írjátok meg véleményeiteket, kérdéseiteket az említett programokról (van-e rájuk igény, kell a fenének, stb) és ne felejtsétek a felhívást!

FLEET DEFENDER



Előszó:

Március 13-án, egy gyönyörű napsütéses tavaszi délután Trabantba préseltük magunkat barátaimmal, és elruccantunk Kecskemétre, hogy beleszagoljunk a "MiG-29-es fészek" levegőjébe, na meg hogy meglátogassunk egy (mint később kiderült nagyszerű hangulatú) számítógépes találkozót.

Ez eddig magánügy, de az ott elhangzó - szimulátor leírásokról folyó - beszélgetések összegzése feltehetően már az olvasót is érdeklő téma.

Nagyon röviden: bár mindenki tudja, hogy az 576 nem egy "repülős" újság, úgy tűnik, sokszor többet érne a "mit, miért" leírása, a "mit, mivel" szemben. Valóban, sokszor könnyebb rájönni a kezelőgombok funkciójára - a programmal megvásárolt kézikönyvben ez egyébként is szerepel (hihi) -, mint a "mikor, és miért éppen azt" titkára. Jó volt hallani a "kritikákat", jó volt találkozni a "júj de utálom a szimulátor programokat!", és "én csak repülni szeretek a géppel!" - antagonisztikus - véleménnyel bíró olvasókkal. A tapasztalataimat már ebben a leírásban megpróbálom kamatoztatni, következzék tehát a program használatához nélkülözhetetlen KIKÉPZÉS a címadó repülőgépre!



Az F-14 Tomcat (kandúr) "flotta védő" vadászgép:

Az F-14 jelenleg az amerikai haditengerészet (és a világ) leghatékonyabb, hajófedélzetről startoló vadászrepülőgépe, melynek alaprendeltetése a tengeri hadszintereken a hadihajók védelme, az ellenséges harci repülőgépekkel, robotrepülőgépekkel és szárnyas rakétákkal szemben.

A kétfőnyi személyzet egymás mögött helyezkedik el, elöl a pilóta, mögötte a megfigyelő légilövész-navigátor-radar operátor (RIO). Az F-14 fedélzeti műszerkészlete és fegyverzete különlegesen nagy hatékonyságú. A repülőgép igazán az AN/AWG-9 rendszertől válik különlegessé, mely a radarból, számítógépből és a kabinban elhelyezett kijelzőkből, képernyőkből áll. Az doppler-rendszerű impulzus-üzemű, look-down, shoot-down tűzvezető lokátor hatótávolsága bombázó esetén 315 km, vadászgépnél 215 km. Egyidejűleg 24 légicél követésére képes a 111-185 km-es tartományban, és közülük bármelyik hatot (1.5 mp időközökkel) támadni.

Az AN-AWG-9 az alábbi üzemmódokkal rendelkezik:

- track-while-scan: egyidejű célkeresés és követés
- single-target-tracking: egyes célpont követése
- air-to-ground mapping: térképező (felderítő és navigációs célzattal)
- range-while-search: kutatás és (cél)távolság mérés
- dogfight: légi(közel)harc
- ranging and weapons delivery: (cél)távmérés és tűzvezetés

A gépen üzemelő további létfontosságú berendezések: (IFF): saját-ellenség felismerő, (ARC-51 és -159): UHF rádió, (KY-28): szövegtitkosító, (ASN-92): független navigációs rendszer, (ARA-50): automatikus "hazataláló", (ARN-84 TACAN): kommunikációs és navigációs rendszer, (AN/ALR-45): besugárzásjelző, (ECM, ALQ-126): különböző rádióelekrtonikai zavarók. A gép farokrészén, a két hajtómű között és a horog mellett van a (Chaff-Flare Dispenser): radar-, és infra zavarókat kivető (ALE-29A) tár. A légicélokról kapott adatokat számítógép dolgozza fel, s határozza meg az alkalmazandó fegyvert. A fegyverzet felfüggesztése a félszárnyak merev részeire, és a törzs alatt kialakított csomópontokra történik. A közel 7 tonnányi hasznos teher nagyobb részét a különböző hatótávolságú légiharc-rakéták teszik ki:

- Az AIM-9 Sidewinder (csörgőkígyó): rövidhatótávú (18 km, rep. ideje 60 mp) infravörös-önirányítású légiharc-rakéta.

Az AIM-9L az első igazán jó Sidewinder változat. Az argon hűtésű, indium/antimon hőérzékelőnek köszönhetően már bármely irányból, akár szemből is indítható. Majdnem teljesen érzéketlen a zavarásra. Ezt a típust használták, az F-14-esek a libiai SU-22-esek ellen 1981-ben, a Sea Harrierek az argentin gépek ellen, 1982-ben (25 légi győzelem), és az izraeli F-16-osok 1983-ban a sziriai gépek ellen, (85 légi győzelem).





-Az AIM-7 Sparrow (veréb): középhatótávú (25-50 km) Semi Active Radar Homing = félaktív radar-irányítású rakéta, ami annyit jelent, hogy az indító gépnek folyamatosan meg kell "világitania" a célt, mert a célról visszaverődő radarjel vezeti a rakétát célba.

Az AIM-7E2 jelű Sparrow volt az első középhatótávú rakéta, amellyel az F-14-eket is felszerelték. A robbanótöltet 30 kg, a hatótáv 44 km, sebessége a hajtóanyag kiégésekor Mach 3.7. Az AIM-7 a bonyolult és viszonylag időigényes indítási eljárás (4 művelet, és közben az ellenfél kereket old...) miatt nem vált az amerikai pilóták kedvelt fegyverévé.

-Az AIM-54 Phoenix (főnix): nagy hatótávolságú (148km), aktív radarirányítású, szilárd hajtóanyagú, infravörös közelségi-gyújtóval felszerelt, akár a Mach 5 sebességet is elérni képes félelmetes fegyver. A robbanótöltet (60 kg) repeszromboló, és igen hatékony még akkor is, ha nem csapódik közvetlenül a céltárgyba. Mintegy 2600 repeszdarabot tartalmaz, amelyek a közelségi gyújtó hatására, 20-40 m-es körzetben, darabokra szaggatnak mindent, ami az útjukba akad. A Phoenix (csak az F-14-re lett rendszeresitve!) saját robotpilótával rendelkezik, melynek programozását indítás előtt a tűzvetető rendszer végzi. A cél, lokátor "megvilágítását" késleltetik, hogy az ellentevékenység ideje a minimumra csökkenjen. A kezdeti félaktív rávezetést, a rakéta saját kis hatótávú lokátorával az utolsó szakaszban aktív módon fejezi be. Találati biztonsága 84%-os, ára 800.000 $!

A legújabb változatú: F-14D/AWG-71/AIM-54C együttes (az F-15E mellett) a világ talán legjobban kiképzett pilótáival kiegészitve, a mai légi-hadviselés csúcsát fémjelzi.

-Az M61 Vulcan gépágyú a közelharcok megvívására lett a gépbe építve. Ez egy többcsövű, 20 mm-es gépágyú, melynek lőszerjavadalmazása 676 db lövedék. A több cső lehetővé teszi a tűzgyorsaság jelentős növelését, mivel a tüzelés különböző fázisait (míg az egyik tüzel, az előző ürít,







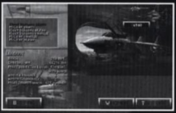
a következő [illegible]) eloszthatják a csövekre. Így jelentősen csökken a melegedés, és az egyes csövek kopása. Érdekességként írom: tüzelésnél egy automatika "belenyúl", kitéríti a függőleges vezérsíkokat, a nem kívánt (de a gépágyú reakció erejétől fellépő) oldal-csúszás kiküszöbölésére. A gép így a célon marad, a pilóta beavatkozása nélkül is! A névleges tűzgyorsaság 6.600 lövedék/perc, de az operátor ezt csökkentheti 4000 lövedék/percre is.

A szárnyak nyilazását (a majdnem egyenes 20-tól egészen 68-ig) egy programozott berendezés automatikusan a harci helyzetnek (sebességnek) legmegfelelőbb helyzetbe állítja. A maximális nyilazási sebesség 7.5 fok/mp.

A pilótának kézi vezérlésre is van lehetősége, melyben egy 75 fokos "tároló" állással a gép parkolási helyigénye csökkenthető.

Az orr alatti gondolában a hőpelengátor, a rádiólokációs irányjelző és a repülőgép-hordozón történő leszállást elősegítő berendezés antennája mellett a Northop cég (AXX-1 jelű) televíziós kamerája is helyet kapott.

Ez a célt, a felderítés megkönnyítése érdekében széles látószögű képen jeleníti meg. A látószög szűkíthető (zoom). Az erős nagyítású teleobjektívvel, -melynek képernyője a személyzet mindkét tagja előtt megtalálhat- a látótávon kívüli, mintegy 160 km-ről történő vizuális azonosítás is lehetővé válik!



Látszólag eddig egy árva szót sem szóltam az ismertetésre váró programról, pedig a fenti szövegrész legalább nyolcvan százaléka szorosan kapcsolódik hozzá! Hogyan lehetséges ez? Úgy, hogy a Fleet Defender realisztikája az eredeti géphez igen közel áll!

Annak ellenére, hogy a program introja nem bűvölt el - eddig nem látott - különlegességekkel, az apró ablakokban megjelenő (felszállás előtti jelenetekből digizett) filmek, a rövidesen "gépbe szálló" digitászokat képesek a témára hangolni. A program főmenüje a szokásos választási lehetőségekkel: QUIT (to DOS), TOP TEN (a legjobb tíz arany név táblája), SCRAMBLE ("neki esek, mint tót a piláfnak"), CAMPAIGN (hadjárat). Először a SCRAMBLE menübe



[illegible] ismerkedni a programmal!

A képernyő [illegible] részében 10 további menü pont található, melyeket kiválasztva, a következő opciók állíthatók:

-Type: az ellenfél típusa az An-22-estől a Viggen B-ig, összesen 27 db. (Sajnos egyszerre csak egy féle ellen lehet küzdeni...)

-Skill: az ellenfél képességei (ACE, Veteran, Regular, Cadet, Trainee)

-Number: saját (Friendly) és az ellenség (Enemy) számának beállítása 1-6-ig. (Hatan is mehetünk egy ellen, és viszont...)

-Formation: kötelékünk leendő formációja (Cruise, Ladder, Wall, Box)

-Enemy Alt: az ellenséget milyen magasságon keressem kezdésnél.

-Our Alt: az én magasságom indulásnál.

-Position: Offensive=támadó, Neutral=semleges, Defensive=védekező.

-Time: mikor repüljünk. Feltétlen állítsuk, az ismerkedés első napjaiban rendkívül zavaró, hogy az éjszakai bevetéseket erőlteti...

-Weather: az időjárás. Stormy=viharos, Clear=tiszta, Overcast=borult.

-Sqadron: századjelvény kiválasztása.





Itt most hagy következzen ismét egy kicsit bővebb magyarázat! A programban szereplő valamennyi repülő század létezik, komoly katonai múlttal rendelkező (NEM kitalált!) alakulat. Nézzük, melyek ezek!

A programban szereplő US. Navy Tomcat századok:

CVW-3 (USS John F.Kennedy, CV-67)
VF-14 "Top Hatters"
VF-32 "Swodrsmen"

A VF-14, az US Navy legrégebbi százada (1919 szeptemberében alakult). 1973-ban az első harci század, amely F-14A-t kapott, előtte F-4-el repültek. 1989 januárjában a VF-32 AC/202 és 207 jelű gépei lötték le a két libiai MiG-23-ast. Részt vettek a grenadai, a libanoni incidensben és az Öböl-háborúban is.

CVW-1 (USS America, CV-66)
VF-33 "Starfighters"
VF/102 "Diamondbacks"

1981 végén ültek át F-4J-ről. A VF-33 a "Starfighters" nevet a nyolcvanas évek közepén vette fel, előtte "Tarsiers"-nek nevezték magukat. 1986-87-ben részt vettek mindkét Líbia elleni támadásban, 1991-ben pedig az Öböl-háborúban.

CVW-8 (USS Theodore Roosvelt, CVN-69)
VF-41 "Black Aces"
VF-84 "Jolly Rogers"

1976-ban F-4-ről ültek F-14A-ra. Ezt a párost látták el először TARPS konténerrel. 1981 aug. 19-én a VF-41 AJ/102 és 107 jelű gépe, a Sidra-öböl nemzetközi vizein, lelött két libiai SU-22-est. Akkor is, és a "Végső visszaszámlálás" c. filmben is, az USS Nimitz (CVN-68) fedélzetén hajóztak.

CVW-7 (USS Saratoga, CV-60)
VF-74 "Bedevilers"
VF-103 "Sluggers"

1983-ban váltottak típust F-4-ről. 1986-ban F-14A+ váltotta fel az F-14A-t, ugyanebben az évben a Líbia elleni támadásnál biztosították a légi fölényt. Az Öböl-háborúban, az egyetlen F-14-es veszteség a VF-103-at érte, január 21-én.

CVW-7 (USS Dwinght D.Eisenhower, CVN-69)
VF-142 "Ghost Riders"
VF-143 "Pukin Dogs"

1974-ben ült át a két század F-4J-ről F-14A-ra és ekkor kerültek át a Csendes-óceáni Flottától az Atlanti Flottához. Első hajójuk az USS America volt, 1976-79 között. Az Öböl-háború kitörése előtt kivonták őket a térségből.

Ezek után pedig illik magyarázatot adnom a sok érthetetlen betű jelzésre.

CVW: (Carrier Vessel Wing) a hordozóra telepített rep.oszt. jelölése.

USS: (United States Ship) az Egyesült Államok (hadi) Hajója. Mögötte közvetlenül a hajó neve, pl. Saratoga.

CV: (Carrier Vessel) a repülőgép-hordozó hajók jelölése. A mögötte álló azonosító szám van felfestve a parancsnoki felépítmény mindkét oldalára, és az előfedélzetre is. Ez a hajó ugyanolyan sajátja, mint a neve.

CVN: (Carrier Vessel Nuclear) mint fent, de nukleáris meghajtással.

TARPS: (Tactical Air Reconassiance Pod System) póttartályra emlékeztető felderítő konténer. A TARPS használatára rendszeresített gépek, a repülőosztályon belül, mindig a magasabb számú században találhatók. (Századonként 2-3 gép.)

Egy adott CVW századai (sqadron) mindig együtt hajóznak (vagy pihennek a szárazföldön) és nagyon ritkán, csak kényszerűségből váltanak hordozót, akkor amikor a hajókat felújítják, feltöltik.

A hagyományos - 86 repülőgépes - CVW a következő századokból áll:

2 nagy hatósugarú vadász/elfogó-vadász (jelölése: VF), 24 db F-14 Tomcat.

2 vadász/könnyű csapásmérő (jele:VFA), 24 db F/A-18 Hornet.

1 közepes csapásmérő/utántöltő (jele:VA), 10 db A-6E és 4db KA-6D Intruder.

1 elektronikai zavaró (jele:VAQ), 4 vagy 5 db EA-6B Prowler.

1 tengeralattjáró-elhárító (jele:VS), 6 db S-3 Viking.

1 megfigyelő-riasztó (jele: VAW), 4 vagy 5 db E-2C Hawkeye.

1 mentő/szállító/megfigyelő (jele:HS), 6db SH-3 Sea K[illegible] vagy 6 db SH-60F Ocean Hawk és 2 db HH-60H R[illegible] Hawk. (Létezik azonban más, mennyiségben és összet[illegible] ettől eltérő CVW is)

Ezután a kis kitérő után, térjünk vissza a Scramble menü[illegible]

A század jelvény kiválasztása után mindenki a sa[illegible] (nagy)mellényére szabottan állíthatja be a - DIFFICULT[illegible] nehézségi fokot. Változtatható a fegyvereink hatékonysága, a repülő vezethetősége, sérülékenysége, a leszállás realisztikája, a RIO segítségi foka, felügyelet igénye, a Gun





Camera, Radar valósághűsége, a lezuhanási küszöb. Állítható még az ellenfelek jártassága, és a hordozóhajó (Kitty Hawk-Nimitz Class-Forrestal) is. Itt kapcsolhatók ki-be a hanghatások, a zene, és kalibrálható (nagyon jó a beállító rutinja) a joystick.

A fegyverzet - ARMING - kiválasztásánál kész alternatívákat kapunk, melyek mintha lazábban bánnának a valósághoz való ragaszkodással, igaz, az eltérés így sem jelentős. Az F-14-es, max. 6 Phoenix rakétát képes magával vinni, de csak szárazföldi indítással, ill. leszállással. A 6 Phoenix ugyanis akkora súlytöbbletet jelent, amit a hajóra "beeső" leszállással a futóművek már képtelenek lennének elviselni. Ezen kívül a 6 rakéta légellenállása jelentősen csökkenti a gép őrjárati idejét, manőverező-képességét és a radarok számára is megnöveli a Tomcat észlelhetőségét.

Ha már ezen is túl vagyunk, következhet végre a "kiképzés" utolsó, gyakorlati szakasza: TAKE OFF=felszállás. A kabinban vagyunk, az elénk táruló műszerfal -némi túlzással- akár az igazi. Külső megjelenésében (főleg ha az alsó felét is elővarázsoljuk) tényleg nagyon hasonlít az eredetire. Természetesen (?) az igazi gép 60-70 műszer-kezelőpanel együttesének csak töredéke működik, vannak "festett" műszerek is, csak úgy a látvány kedvéért. Így is találunk elöl állásszög jelzőt, vario-, sebesség-, légnyomás- és radarmagasság-, hajtóműtelj.- és üzemanyagszint mérőket, iránytűt, G-szám- és besugárzás jelzőt. Hátul jóval egyszerűbb a kép, kevésbé törekedtek a hasonlatosság megőrzésére. A felső display az eredeti gépen egy részletes adatkijelző panel, az alsó pedig a (TID): taktikai információkijelző. A programban gyakorlatilag mindkettő (igaz egészen eltérő kinézettel) a lokátor megjelenítő ernyői. A többi kapcsoló, visszajelző is a lokátor kiegészítő tartozéka. Érdekes, (más szimulátorban nem találkozhattunk még ilyennel) a radarsugár irányának (felle 60 fok) szabályzási lehetősége, és annak visszajelzője. A műszerfal részletesebb ismertetését most mellőzöm, kiismerése szimulátor-kedvelőknek nem fog gondot okozni.

Következzék inkább néhány gyakorlati tanács:

Amennyiben nehézségeink lennének az ellenség felderítését illetően, segítséget kérhetünk az irányítástól, (ha van) az üzenetmezőben azonnal feltűnik a contact égtáj szerinti iránya. Az iránytű (a HUD-on -is van- fent) segítségével forduljunk rá, és a célpont jelölővel próbáljuk megtalálni. Amég a célpont jelölő négyzet nem villog ne indítsunk, mert úgyis felesleges. A Phoenix indítása után a célpont azonnal váltható, majd a befogás után ismét tűz. A legkönnyebb fokozatban a céltárgyak így pillanatok alatt leszedhetők, egyébként a dolgunk közel sem lesz ennyire egyszerű. Megtámadásuk után az ellenfelek azonnal dobják póttartályaikat. Kezdetben megettem, azokra is rácsaptam! A fordulóharc a programban sem erőssége az F-14-nek (a valóságban is ezért is repülnek gépparban). A programbéli kísérőm többször is kisegített már a slamasztikából, de a taktikára, melytől tudatos csőbehúzó társulattá válnánk, még nem jöttem rá. Mielőtt elkezdenénk egy hadjáratot, feltétlen szerezzünk jártasságot a Scramble-ben! Persze hogy azért írom ezt, mert én jártasság nélkül, de a lapzárta rémével hátam mögött próbálkoztam (be is verték egyből a fejem)...



Rendkívül életszagúnak tűntek a feladatok (történelmi bevetések újra játszhatósága!), ezért egyenlőre csak mint "haditudósító" csodáltam a századtársak tetteit. Nagy élményt jelentett, -az eddig csak filmekből ismert jelenetek részeseként, a fly-deck-en, gépem üléséből (vagy külső nézetből)- végignézni a többiek startját, gyönyörködni, az éjszakai fedélzet kivilágításában, a futófény ritmikus lüktetésében. Az állóképekből talán nem derül ki: a tenger hajónk alatt hullámzik, mozog, a felhők olyan szépek, hogy szinte már-már úszni látszanak. A digitalizált szövegek pedig az eddig hallottak közül talán a legjobbak!

Széchenyi János (SzJVC)

Felhasznált irodalom:

Andy Lightbody-Joe Poyer-Dick Cole: A világ harci repülő-gépei
Bill Gunston: Modern Repülőgép-hordozók
Bill Gunston: Modern Vadászrepülők
Makettstúdió füzetek: No.5 F-14 Tomcat
Top Gun Magazin

ÉRTÉKELŐ

grafika	87%
hang/zene	88%
kezelhetőség	90%
kihívás	85%

ÖSSZHATÁS 89%

TESZTELVE: PC 576kbyte

VERZIÓK: PC

BILLENTYŰZETKIOSZTÁS

A repülőgép irányítása:
+ és -: tolóerő szabályozás
Shft -: hajtómű ki
B: féklapok (működése külső nézetből - a függőleges vezérsíkok között - jól látható)
A: utánégető fokozat
P: auto pilot
] [:trim up/down
Shft]: auto trim
< >:lábkormány
Shft E: katapult
S: navigációs mód
S: forduló (navigációs) pont váltás
Shft L: formáció fény
Shft J: külső üzemanyagtartály ledobása
G: futómű
H: fékező horog
Shft P: vadászirányítástól adat kérés a contact-ról
V:VDI-TCS választó (középen a radar, vagy a kamera képe legyen-e látható)
Shft R: HSD-TID választó
Alt L: request landing
Alt B: TOMCAT-Ball

Belső- és külső nézetek:
F1: előrenézet műszerfallal
F2: teljes előrenézet műszerfal nélkül
F3: földi nézet
F4: nézet a hordozóról
F5: gépem külső nézete
F6: 360 fokos "körbe néző" nézet
F7: kilőtt fegyverzet követése
F8: a kijelölt célpont szemmel követése
F9: harcászati nézet
F10: a légtérben lévő összes gép egyenkénti megtekintése
F11-12: Pause
': első/hátsó ülés
/: térkép nézet

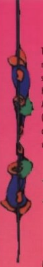
Numerikus billentyűzet:
8: a műszerfal felső fele (külső nézetben: fölé emelés)
2: a műszerfal alsó fele (külső nézetben alá süllyedés)
4: bentről balra ki (külső nézetben: körbejárás)
6: bentről jobbra ki (külső nézetben körbejárás)
7,9,1,3: bentreől 45 fokos irányokban kitekintés

Fegyverzet:
1: gépágyú
2: Sidewinder
3: Sparrow
4: Phoenix
U: Unheat Sidewinder Missile (lehűti)
Shft U: Cage Sidewinder
M: fegyverzet élesítő
Bckspc: célmegjelölő (designate target)
L: célbefogó (lock on target)
K: célbefogó ki (break lock)
Enter: gépágyú tűz
Spacebar: rakéták tűz
J: TEWS Jammer Toggle
C: chaff (for radar missiles)
F: flare (for IR missiles)

Radar vezérlés:
R: radar ki-be
K:célbefogó ki
Insert: azimut beállító (azimut: az a szög, amelyet a horizont síkjában kijelölt irány a délvonallal bezár) (csak authentic nehézségi foknál)
Home: sávszabályzó (?)
PageUp: radar sugárnyaláb felfelé (60 fokig)
PageDown: sugárnyaláb lefelé (60 fokig)
Delete: üzemmód választó
End: speciális mód (Boresight/VSL Toggle)
I: saját-ellenség kérdező (saját gép esetén hangjelzés!)
Z: nagyít (zoom in)
X: kicsinyít (zoom out)
V: kamera/radar
Shft R: radar/iránytű

Egyéb vezérlések:
E: "hazatalaló" könnyített leszállás
Shft L: formációfény ki-be
Shft P: irányítás kérdezése a célpont felől
Shft E: katapult
ShftJ:póttartályok ledobása
Shft T: idő gyorsítás (2x-8x)
Shft W: időjárás kapcsoló
T: normál idő
Alt R: (csak tréning módban) a kiürült készleteket feltölti
Alt + - :óra állítása
CtrlH:HUDfényerő növelése
Shft H: HUD fényerő csökkentése
Alt H: HUD -szűrő állítás
D: declutter HUD display on-off
Alt A: Animation Rates (0-13)
Alt Q: Quit Mission
Alt T: Training mode on-off
Alt V: Sound Settings
Alt M: Current computer memory report
Alt P: Pause

Parancsnoki utasítások:
Alt F1: Go Tactical (harcolj!)
Alt F2: Attack my Target (támadd az általam kiválasztott célpontot)
Alt F3: Formation (formáció -kötelék-repülés)
Alt F4: Bracket (összekapcsol)
Alt F5: Request Assistance (segítség kérés)
Alt F6: Őrjárat igazítás (módosítás)
Alt F7: Call Target (célpont bemondás)
Alt F8: Status (állapot)
Alt F9: Rejoin Formation (kötelék újra egyesítés)
Alt F10: Return to Carrier (vissza a hordozóra)
Shft F1: Ready to Assist (tudok segíteni - hívj, megyek! -)



Több mint két évig kellett caplatniuk, építkezniük, áskálódniuk, hogy fáradságos munkával rávegyék fejlesztőiket, hogy szegény 8-bites géptulajdonosokat is megörvendeztethessék. Hogy kikről van szó? Hát a lemmingekről, akik az első Amigás megjelenésük óta már több epizódban is szerepeltek (Lemmins 1-2, Oh no, more Lemmings, X-mas Lemmings), sőt a PC-s iparba is bekandikáltak. Minden bizonnyal a Psygnosis utolsó C64-es játékaként a napokban került a boltok polcaira, pá-

C64-re

lyázva a Minden Idők Legjobban Sikerült Konverziója elismerő címre. Bizonyára az olvasók 85%-a ismeri az alapfelállást, de hogy a



fennmaradó 15 százalék se maradjon felvilágosítás nélkül, néhány szóban bemutatnám a játék lényegét. Együgyűen sétálgató teremtményeket, alias lemmingeket kell a helyes útra terelnünk és a kijáratokhoz elvezetnünk őket. Valahol kinyílik egy csapóajtó és tehetetlen, ösztönösen masírozó mütyűrök tucatjait ontja magából. Piciny agyuk nem fogja fel, hogy a vizes-





árkok, a hasadékok, a savval teli tavacskák és a szakadékok halálos veszéllyel fenyegetik őket, vagy ha két fal közé szorulnak, akkor fogalmuk sincs, hogy mitévők legyenek. A mi feladatunk lesz az, hogy különböző képességekkel felruházzuk őket és ezek segítségével elterelgessük a lemming-sereglетet a pálya egyik eldugott sarkában lévő kijárathoz. Minden pályán más és más képességű segítők és hosszabb-rövidebb idő áll rendelkezésünkre a több-



kevesebb lemming pátyolgatásához. Villámgyors kapcsolás, több lépésig való előregondolkodás és a hibáinkból való tanulás előfeltétele a játék sikeres teljesítésének. Egy ottfelejtett blokkoló, egy félreépített híd, vagy egy túl lassú ásó teljesen felboríthatja az előre elgondolt stratégiánkat. Mielőtt belevágnék az extra képességek ismertetésébe, egy rövid kitérő tennék a pályák ismertetése erejéig.

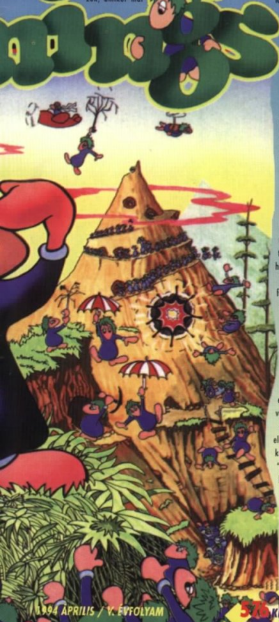
A játék 4 féle erősségű pályasorozatra van osztva (FUN, TRICKY, TAXING és MAYHEM). Az első sorozat 25 részből áll és gyakorlási célokat szolgál az egyszerű felépítésű terepeivel. A pályákon valamennyi képesség használata begyakorolható, a feladatok megoldásához nem szükségeltetik harmadik, vagy negyedik kéz használata. Annál inkább azonban a következő három pályaösszeállításnál! Gyakorta volt az az érzésem, hogy ez egy két játékos számára készült program, hiszen amíg az egyik kezemmel a joystickot mozgattam a megfelelő emberkére, addig a másikkal már a következő extra képesség ikonja után matattam a billentyűzeten. Éppen ezért egyedül játszva a pályák megoldási aránya a felsőbb szinteken fordítottan arányos a ráfordított energiával. Még szerencse, hogy nem limitált számú életünk van az összességében 4*25=100 pálya teljesítésére, hanem akárhányszor nekifuthatunk a kemény diónak mutatkozó szinteknek. Erre találták ki a pályakódokat, amelyeket minden szint teljesítése után megkapunk és bármikor újra betöltve a játékot innen folytathatjuk - újult erővel. További könnyítés, hogy a szinteken nem kell mindig az összes lemminget átterelnünk a kijárathoz, hanem csak egy meghatározott százalékot. Ennek mértéke 30-100%-ig terjedhet, amelyet túlteljesíthetünk, de alá nem! Na persze a 30%-os teljesítési érték gyakorta nehezebben összehozható, mint az egyszerűen végigmasírozva elérhető 100%-os eredmény. Amennyivel túlteljesítjük a célkitűzést, annyival több pontot kapunk produkciónkra.

A játékhoz mel-





lékelve kapunk egy méretre szabott papircsikot, amelyet a billentyűzet fölé helyezve egyszerűbben megtalálhatjuk az extra képességek előhivásához a megfelelő gombot. Ezek sorrendben a következők: Kapaszkodó (1), Ejtőernyős (2), Robbantó (3), Blokkoló (4), Hidépitő (5), Fúró (6), Bányász (7) és Ásó (8). A billentyűzeten még van 4 fontos gomb. A "+" és "-" hatására a lemmingek kiáramlása gyorsul vagy lassul. Ennek akkor vesszük hasznát, ha a pálya nagyon könnyű (gyorsan tudunk végezni, nem kell sok gondolkodási idő), avagy túlontúl nehéz (sok időre van szükségünk a "felügyelő" emberkék elhelyezésére a pályán). A DELETE gomb kétszeri gyors megnyomása az úgynevezett atombomba hatást váltja ki: akkor alkalmazzuk, amikor már látható, hogy az adott pályát tutira nem tudjuk megfelelőre elvégezni, magyarul feladjuk a küzdelmet. És itt van végül a SHIFT-LOCK, ami a pause szerepét tölti be.



Lássuk részletesebben a manóknak adható extra képességek listáját:

1. Kapaszkodó: mint neve is mutatja, a függőleges falra is fel tud kúszni. A csúszó-mászó tulajdonságát egészen addig őrzi, amig egy újjal fel nem ruházzuk. Ha még az ejtőernyős képességgel is felszereljük, akkor onnantól nem ismer akadályt, semmi nem állithatja meg.

2. Ejtőernyős: a három lemmingnyi magasságnál nagyobb peremekről is biztonsággal veti magát alá a mélybe, mert egy apró esernyő nyilik ki felette és vidáman levitorlázik a talajra. Tulajdonságát a haláláig őrzi.

3. Robbantó: az egyetlen kamikaze a csapatban. Túl szűk átjárókat, vagy apró torlaszokat robbanthatunk fel vele (ha azok nem betonból vagy fémből vannak), miközben ő is elpusztul. Az utolsónak maradt blokkolót is igy tudjuk a másvilágra küldeni.

4. Blokkoló: kitárt karokkal zárja el az utat a még nem felderitett, vagy nem megtisztitott útszakaszok előtt a társai elől. A felrobbantásával tudjuk hatását megszüntetni.

5. Hidépitő: nevéhez híven hidakat húz fel a szakadékok felett. Csak 12 épitőköve van. Ha kifogyott belőlük, felénk fordul és 1 másodpercig vár a következő utasításra. Ha ismét hidépitőként kattintunk rá, tovább pakolja a köveket, ha nem, akkor elindul az eredeti irányba, mint "mezei" lemming. A hidépitő akkor is befejezi munkáját, ha egy tárgyba ütközik a hid, vagy a manócska feje.

6. Fúró: vizszintesen előre fúr, ha pont akkor kattintunk rá, amikor az "átfúrható" (tehát nem beton és fém) fal éppen előtte található. A tulajdonságát csak egy fúrás erejéig őrzi, ha ismét falnak ütközik, akkor ugyanúgy lepattan róla, mint a többi társa.

7. Bányász: átlósan lefelé kezd el kincsek után kutatni. Persze azt nem talál, de remek utat épit a laza talajokban.

8. Ásó: Függőlegesen lefelé ás, amig el nem éri a talaj alját, vagy ki nem ássa magát a képernyőről.





A felsorolt tulajdonságok természetesen csak meghatározott számban állnak rendelkezésünkre az egyes szintek megoldásához. Ez nem azt jelenti, hogy mindet fel kell használnunk, de gyakorta csak a legpontosabb beosztásukkal lehet eredményt elérni. Ezért a kattintás időzitése is kifejezetten fontos, hiszen egy rossz mozdulat és az utolsónak félretett extra képességünk is elhasználódhat - hiába.

Végszóként néhány gondolat: a játék több mint egy éves fejlesztés eredménye - és ez meg is látszik rajta. Olyan hirességek bábáskodtak körülötte, mint például a hangokért felelős Jeroen Tel/Maniacs Of Noise, aki már sok maradandó alkotást hangszerelt, avagy a DMA Design, akik az Amiga változat kiagyalói és megvalósitói voltak. A grafikai az eredeti változat hű átirata, az alig 5 pixel magasságú figurák mozgatása olyan élethűre sikerült, hogy minden mozdulatuk élményszámba megy. A pályák jelentősen különböznek az elődökben látottaktól, a 8-bites változatban minden egyes szintet újra terveztek annak érdekében, hogy ezen a gépen is maximális élvezetet nyújtson a játék - ugyanis gondolni kellett a sebességcsökkentő tényezőkre is. Hiába no, a C64-es is képes még csodákra, csak akarni kell. Reméljük más cégek is rászánják magukat még egy utolsó nagy rohamra...

ÉRTÉKELŐ

grafika	82%
hang/zene	88%
kezelhetőség	85%
kihívás	90%

ÖSSZHATÁS 89%

TESZTELVE: C-64

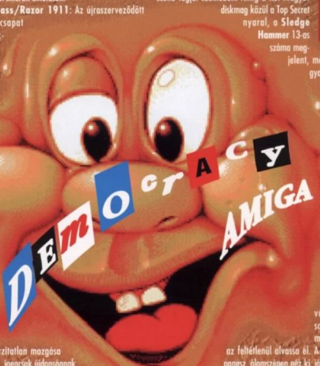
VERZIÓK: C-64, AMIGA, PC











Hola! Sajnos megint azzal kell hogy kezdjem, hogy kesergek egy kicsit a kiadott produkciók mennyisége láttán, már ha lehet ezt egyáltalán mennyiségnek nevezni... Csak két említésre méltó demo jött ki az utóbbi hetekben, ezek azonban nagyon jól sikerült alkotások.

We shave ass/Razor 1911: Az újraszerveződött híres svéd csapat első produkciója a kecskeméti Cache party első helyezettje. A code Colorbird (aki egyébként a Propaganda című újság szerkesztője is félállásban), Odeon és Hammer (nem Sledge) munkája, a zene a Party 3 óta elismert Chorus-Sid duo műve, a grafikák Tony és Diesel tehetségét dicsérik. Érdekes, hogy közülük, sőt az egész csapatból egyetlen egy ember sem volt tagja a régi híres Razor-nek. A régi, 500-as Amigákra írt File-demo igen jóra sikeredett, nagyrészt köszönhető ez a gyors zenére dinamikusan pörgő design-nak. A code sem rossz, például a gömbre feszített textúra torzítatlan mozgása igencsak újdonságnak számít. Mindent összevetve jó a demo, de azért a címben szereplő hatást nem éri el...



A **Sanity**, a **Lego** és a **Complex** tehetséges német tagjai is előrukkoltak egy megjegyezhetetlen nevű trackmo-val. Nem valami nagy durranás, de Chaos pár rutinja kicsit feldobja a demót. A közepes minőség ellenére legalább egy 1200-as gép kell a futtatáshoz, pedig ilyet már egy 500-ason is sokszor láthattunk.

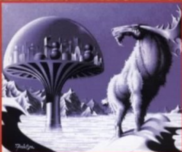
A múltkor beígért Lego slideshow még pihen, de annyit már megtudtam hogy a címe 'Never liked Uno' lesz. Mit fog ehhez a svéd mester szólni... Hogy ne unatkozzatok, szereztem még pár képet Fade One-tól.

Diskmag téren ismét egy **Ram Jam** féle **The Charts** jött ki, sorrendben a tizedik. Úgy tűnik egy röpke év alatt átvette az Eurocharts szerepét, ma már ez az olasz chart a fontos a scene tagjai szemében. Amig a két magyar diskmag közül a Top Secret nyaral, a **Sledge Hammer** 13-as száma megjelent, méghozzá angolul (13E) és magyarul (13H) is. Engedtessék megjegyeznem hogy a két verzió semmiben nem hasonlít egymásra, csak ugyanazt a code-ot használja. Míg az angol egy vérbeli scene újság, a magyar mindenkinek élvezhető, tele van jobbnál jobb poénokkal. Mivel az angolt én szerkesztem, nem akarok ódákat zengedezni róla, ha érdekel olvasd el. Egyébként tök jó lett...

Megjelent a francia **LIVE** negyedik száma is. Ha valaki ellenálhatatlan vágyat érez, hogy ismeretlen scene tagok érdekfeszítő, egymásnak szóló üzenetein mulasson, az feltétlenül olvassa el. A minőségre ellenben nem lehet panasz, álomszépen néz ki, jó a zenéje, könnyű kezelni. Ja, és van benne sok-sok digitalizált fotó idült számítógépesekről...

Mire ezt a számot kézbevesszitek, már lezajlott két óriási party. Az egyik a Budapesten tartott **Hammering '94**, az első igazán nagy magyar party, a másik a norvég **Gathering '94**. Az utóbbira egyébként rengetegen ígérték, hogy kiadnak jobbnál jobb demókat, ezekről a következő számban olvashattok. A magyar élcsapat, az **Absolute!** is indulni fog új demójával, a **Cream**-mel valamelyik rendezvényen. A demo egyébként a preview alapján az eddigi legjobb magyar demónak ígérkezik, köszönhetően a Baján dolgozó Edge-Rack-Petroff-Asti-CRM gárdának.





A mostani kissé tömör szövegért kárpótoljon benneteket a sok mesterien megrajzolt kép. Bye-bye a következő számig!

Fester



Fantazmagória

Sajna javában tart még a szokásos év eleji pangás a szerepjáték-fronton, az új anyagok még nem nagyon jöttek ki, a levélírók sem erőltették meg magukat túlságosan, szóval meglehetősen tanácstalanul vakagattam a fejemet, hogy most mi a fenéről írjak. Már épp a legsötétebb depresszió kezdett hatalmába keríteni, mikor néhány régi mesémet átlapozgatva egyszer csak rábukkantam a megoldásra. Ez jelen esetben egy eléggé gyűrött és élemedett korú papírdarab képében jelent meg, amin néhány speciális varázstárgy leírása állt, amiket annak idején még kedvenc varázslóm, Feketeköpenyes Nastrol kreált. Nos, ezek közül kiválogattam a legérdekesebbeket, remélem minnél több mesélő tudja majd a cuccokat beépíteni a történeteibe.

A szépség gyűrűje

Ez egy különösen finom kidolgozású, aranyból készült gyűrű, ami viselőjének karizmáját 2 ponttal növeli (max. 18-ig). Ez a hatás mindaddig tart, amig a gyűrűt valaki az ujján viseli, tehát a tulajdonságnövekedés nem végleges. Ezen kívül még a gyűrű viselője havonta 1 alkalommal képes egy humanoid teremtményt elbűvölni (akár a Charm person), ez ellen -2-vel lehet mentődobást dobni.

Ára: 4000 arany
XP érték: 800
Használhatja: minden osztály

A szellemi frissesség itala

Ezzel a különösen ritka és értékes itallal a varázsló képessé válik egy adott varázslat tökéletes megértésére és megtanulására, magyarán nem kell %-ot dobnia. A dolog egyetlen hátulütője, hogy az új varázslat után a mágus 1D4 napig képtelen lesz varázserejét használni, szóval mindenki fontolja meg, hogy hol és mikor fogyasztja el az italt. Természetesen a varázslat megtanulásához szükségünk van egy tekercsre vagy varázskönyvre is, amiben az benne van.

Ára: 6000 arany
XP érték: 1000
Használhatja: varázsló, bárd

A hitetlenkedés amulettje

Az amulett viselője mindenfajta illúzió ellen +4-gyel dobhat mentődobást, még akkor is, ha normál esetben semmiféle mentőre nem lenne jogosult. Az amulett persze komoly veszélyt is jelent tulajdonosára nézve, ugyanis a legtöbb illúziókkal foglalkozó varázsló minden erejével az efféle varázstárgyak elpusztítására törekszik.

Ára: 10000 arany
XP érték: 1500
Használhatja: minden osztály

Villámvért

A villámvért első ránézésre egy közönséges láncingnek tűnik, valójában azonban egy nagyon hasznos és értékes varázstárgy, ugyanis viselőjét teljesen immunissá teszi az elektromos támadásokra (pl. a kék sárkány lehelletére, de a varázslövedékekre nem).

Ára: 8000 arany
XP érték: 1300
Használhatja: harcos, pap

Azonosítás pálcája

A különböző mágikus erejű tárgyakat tudjuk vele 100%-os pontossággal beazonosítani. A pálcának ezen kívül még van egy igen hasznos képessége: az átkozott tárgyakat 10 méteren belül érzékeli, ilyenkor kékes fényben kezd el ragyogni. A pálcában 2D10+10 töltet van és nem lehet újratölteni.

Ára: 12000 arany
XP érték: 2000
Használhatja: varázsló, bárd

Az éberség köpenye

A köpeny viselője emberfeletti érzékekre tesz szert, a legapróbb mozgást is érzékeli, a leghalkabb zajt is meghallja. Ennek hatására nem lehet a karaktert meglepni (Surprise), valamint megkapja a zajhallás (Hear noise) képességet (25%). Ha a köpeny viselőjének már alapból megvolt ez a képesség, 35% jutalmat kap rá. A hatás nem végleges.

Ára: 7000 arany
XP érték: 1100
Használhatja: minden osztály

A szamuráj kardja

A kard tulajdonosa egy parancsszó kimondásával naponta 3 alkalommal 18/00-ra növelheti erejét, ez a hatás 5 körig tart. A kardnak azonban van egy különös tulajdonsága is: ha a gazdája egyetlen alkalommal is megszegi a szavát vagy elárulja valamelyik társát, a fegyver sima hosszú karddá változik.

Ára: 9000 arany
XP érték: 4500
Használhatja: harcos, tolvaj

T.J.

AMIGA

A múlt hónapban már beszámoltam egy kicsit félresikerült Street Fighter klónról, s most ismételten egy hasonlóan ramaty anyag került a kezembe a Dynabyte kiadásában, **Tube Warriors** címmel. A történet a londoni metró aluljáróiban játszódik, ahol a keményfiúk összegyűlnek, hogy eldöntsék, ki a legfrankóbb csávó közülük. A program a már máshonnan megszokott fura figurákkal, speciális mozgásokkal és egzotikus helyszínekkel van felszerelkezve, de mindez egy kicsit kevés az üdvösséghez. A háttérgrafikák mozgatása még csak elmenne valahogy, de maguk a hátterek olyannyira unalmasak, hogy lefittyedt képpel gyömöszöltem a joyt. Másrészt a mozgatási rutint is olyan furcsára alkották meg, hogy pl. az előre futáshoz lépésenként kell oldalra húzni a kart, ami eleve lehetetlenné teszi a speciális mozgások sikeres végrehajtását. Újabb negatív csúcs a verekedős kategóriában...

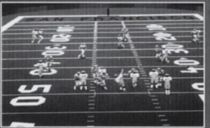


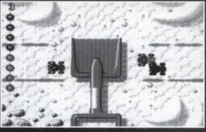


Kissé már idejét múlta ugyan, de nem hagyhatom ki az összeállításból a US Gold ötkarikás játékát, a **Winter Olimpics**-et, amely az idei, Lillehammerben lezajlott téli olimpiai játékoknak állít emléket. A legfőbb sportágak (számszerint 14-en) helyet kaptak az összeállításban, melyet 1-4 vállalkozókedvű egyén játszhat. Mindegyiket külön-külön is gyakorolhatjuk, de természetesen egyhuzamban is végigküzdhetjük magunkat a versenyszámokon (legérdekesebbek a biatlon, az óriás műlesiklás, a siugrás, a bob, és a gyorskorcsolyázás). A legtöbb pályán eszeveszett joystick-rángatás a végső cél, ami rövid idő után a kezünk, majd a joy gyors amortizációját vonja maga után. Az aminációkat nemigen vitték túlzásba az alkotók, ami kissé illúziórombolό például a lövészetnél, ahol a sportolónk tartása tüzelés közben olyan feszes, mint a húr. 1200-ason kissé jobb a helyzet, de a régi Epyx-színvonalat meg sem közelíti.

PC

Az Egyesült Államok nemzeti sportja, a rögbi, a világ lakosságának 99%-ának érthetetlen és felfoghatatlan. A fennmaradó 1 százaléknak, nomeg akik PC tulajdonosok, fejlesztette ki az Accolade legújabb amerikai foci-szimulációját, az **Unnecessary Roughness**-t. A hasonló témájú prog-ram igen ritka (nem véletlen), csak a MicroProse és a Dynamix produkciója jelenthet konkurrenciát a játéknak. Úgy tűnik, a programban megpróbálták ötvözni a két vetélytárs előnyeit és kiküszöbölni azok gyengéit - nem is eredménytelenül. A szimuláció legnagyobb erősségei közé a látványos grafikai kivitelezés, a legapróbb részletekre is kitérő statisztikai adatok és a kitűnő játszhatóság tartozik. Érdekesség, hogy a kiválasztott csapat pont azt a taktikát játsza, mint azt a valódi meccseken már megszokhattunk tőlük. A 360 fokos kameramozgatás, a zoom és a visszajátszási lehetőség sem hiányzik az anyagból.

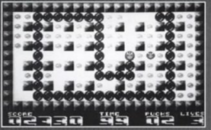


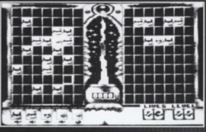


Azt hiszem a Codemasters első valamirevaló játéka jelent meg nemrégiben PC-re. Amigán már több hónapja hódít a **Micro Machines**, amelynek alapjául azok az apró autómütyűrök szolgáltak, amelyeket a hároméves gyerkőcök előszeretettel hagynak a padlón, hogy a gyanútlan báty mezitláb rájuk lépjen. Ha ezeket a képernyőre képzeljük, a bosszúságból maximális élvezet lesz, amelyről a rengeteg pálya, a gyors mozgatás és a könnyű irányíthatóság gondoskodik. Reggeliző és biliárdasztalokon, szőnyegeken és homokozókban pöröghetünk a csöppnyi erőgépekkel (autók, tankok, repülők, stb). A scroll leginkább 486-oson finomodik ki, lassabb gépeken egy kicsit rángat, de még elmegy. Egy vagy két játékos üzemmód is van a játékban, amely nem osztott képernyőn játszódik, hanem úgy van megoldva, hogy a lemaradó ellenfél pontot veszít, ha kifut a képernyőről. Mindent egybevetve: remek szórakozást ígér a játék.

C-64

Be kell vallanom valamit: esténként lefekvés előtt mindig rámjön a harctéri idegesség, mert eszembe jut az újság egyik leggyötrelmesebben összeálló oldalpárja, az Érkezési Oldal, azon belül is a C64-es fejezet. Igen nehéz manapság említésre méltó anyagot találni, ha pedig netalántán akad ilyen, annak rögtön egy-két oldalt szentelünk - de akkor mi marad ebbe a rovatba?! Ne féljetek, ebben a hónapban szép termés volt 8 bites téren, közülük az első kiválasztott **Super Nibbly**, akiben egy régi-régi játék új feldolgozását tisztelhetjük. Az alaphelyzet ismerős: adott egy tojásokkal telipakolt labirintus és egy éhes kígyó. Ha megeszünk egy tojást, a kígyó farka egy egységgel megnő (ez is ismerős, csak máshonnan...). Az a feladat, hogy az összes bogyót felfaljuk anélkül, hogy a farkunkba harapnánk. A helyes zabálási útvonal gyakran bonyolultabb, mint ahogy azt gondolnánk! A bónuszbogyókat kapjuk be, mert életet, időt és pontot érnek.

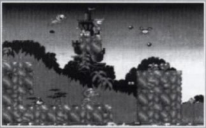




A logikai játékok manapság egyik kedvelt motívuma az "itt a farkas, ott a bárány" elv, amely ebben az értelmezésben azt jelenti, hogy adott két terület, az egyik szép rendbe rakott kövekkel, a másik pedig üresen tátongva és adott az alapkövetelmény, mely szerint alakítsuk egyformára a két oldalt. Ehhez társul még az a szabály is, hogy a lerakott kövek egymásra hatást gyakorolnak, mégpedig a játéktér alján lévő ábrák szerinti módon. Magyarul 5 fázisban alakulnak át egyikből a másikba, amit úgy lehet elérni, ha leteszünk 4 követ és a közöttük így kialakult lyukakat folyamatosan feltöltjük újabb kövekkel, akkor az eredeti kavicsok a negyedik lépéskor a legvégső állapotukba kerülnek. Ha a legelső fázisban lévő kőre teszünk, akkor az eltűnik, de a körülötte lévők a következő állapotukba ugranak. Mint minden ilyen játéknál, így itt is vészesen telik az idő! Ja, a legfontosabb majdnem elfelejtettem: a program neve **Astatin**.

ÉRKEZÉSI OLDAL

A német Prestige nem a havonkénti programkiadásairól híres, hiszen előző projektjük, a Sword Of Honour már több mint egy éve debütált és azóta teljes a csend körülöttük. Most egy kicsit más fába vágták fejszéjüket, hiszen a **Doofus** névre hallgató programjuk tisztán ügyességi-platformjáték. A játékban egy kiskutyát és annak gazdiját irányíthatjuk a 12 ugrabugrálós pályán keresztül. Amit a kisfiúval csinálunk, azt Doofus, a kutya hűen utánozza néhány másodperc elteltével. Ez igen nagyfokú odafigyelést és reflexeket kíván, hiszen bármihez hozzáérünk (lehet ez hegyes tereptágy, csapda, vagy ellenfél), azonnali halált okoz. A hátterek színvilága nagyon változatos, talán túl színes is a normális háttérekhez szokott szemnek. Aprólékos a rengeteg sprite kidolgozása, amelyek százával nyüzsögnek a képernyőn, gyakorta teljesen átláthatatlanná téve a játékteret. Lehet, hogy a kevesebb egy kicsit több lett volna.





Mi kell ahhoz, hogy egy teljesen átlagos 'ugrálj és fuss' játékból siker legyen? Erre keresték a választ a Psygnosis fejlesztői is, amikor nekiláttak a **Brian The Lion** készítéséhez és megakadtak az alapötletnél. Aztán eszükbe jutott, hogy az oroszlán attól is az állatok királya, mert olyat tud ordítani, hogy minden élőben megáll az ütő. Ez lett hát az egyébként minden egyes elemében átlagos platformjáték fő motívuma: főhősünkkel a megszokott fegyvereken túl (képentörülés, elfutás, stb) ellenfeleinket egy iszonyatos oroszlánüvöltéssel tudjuk jobb belátásra bírni. Nem árulkodik túlzott ötletességről a szintek jellege sem: dzsungelekben, jégpáncélon, lávaborította hegységekben kell ügyetlenkednünk. Ezek így első hallásra változatosnak tűnnek, de sajnos igen siváran megrajzoltak. Egyedül az irányításra nem lehet egy szavam sem, ugyanis Brian mindig úgy ugrándozik, ahogy a joyt rángatjuk. Ez is egy szempont...

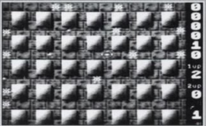
Aki nem szereti az olyan játékokat, amihez két órán át kell böngészni a kézikönyvet, hogy melyik gomb mire való, az fogja az egerét és szerezze be a Virgin által piacra dobott **T2 - The Arcade Game** című lövöldözős anyagot és élvezze a pusztítás örömét (már ha van ilyen...). Az Amigáról már jól ismert anyag története megegyezik a film sztorijával és helyszíneivel, a képernyő felépítése és a játék kezelése pedig szinte egy az egyben az Operation Wolf-ra ütött. A vízszintesen mozgó terepen mozgassuk a kurzort a felbukkanó mozgó alakokra és füstöljük ki őket, mielőtt azok tüzet nyitnának ránk. A felénk dobott gránátokról se feledkezzünk meg, mert ártanak egészségünknek. Energiánkat a földön fekvő elsősegély csomagokkal tarthatjuk kondiban. Egy pillanatnyi figyelemkihagyás is végzetes lehet, mert olyan intenzitású a támadás, hogy nem hibázhatunk egyszer sem. Folyamatos öldöklés az első pillanattól az utolsóig!

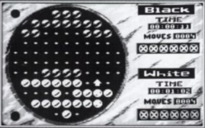




Nem tehetek róla, hogy ismét egy olyan programról kell írnom, ami már Amigán megjelent előzőleg, de ez a hónap már csak ilyen. A Titus által forgalmazott **Lamborghini American Challenge** egy trilógia (Crazy Cars) harmadik epizódjának átdolgozott kiadása, a két játékos mód osztott képernyős megoldásával kiegészített változata. Az ismerős jatékmenet szerint Amerika útjain kell tiltott utcai autóversenyeket megnyernünk és ezáltal milliomossá válnunk. Minden verseny előtt előállnak ellenfeleink, akikkel kisebb-nagyobb összegekkel fogadhatunk a verseny kimenetelére, majd nekilódulhatunk a kanyarokkal, ugratókkal és rendőrautókkal (!) teletűzdelt szakasznak. Ha mi nyerünk, a fogadási összeg erejéig bevásárolhatunk a shopban (pl. turbófeltöltőt, radarjelzőt, új motort, stb) és indulhat a következő menet. Grafikailag és hanghatásilag sajnos semmi újat nem nyújt a játék, úgyhogy így viszonyuljatok hozzá...

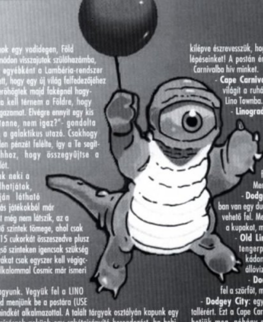
Sajnos a fénykép nem adja vissza igazán a következő játék hangulatát, de higgyétek el nekem, hogy a ma létező egyik legjobb ügyességi/logikai program született meg nemrégiben **Crossfire** címmel. Valahol a képernyő közepén egy apró gömböcskét láthattok, amelyet minden irányból szörnyecskék üldöznek, sőt még lőnek is rá. Az lesz a nem egyszerű feladatunk, hogy ezeket a dögöket kilövöldözzük a megfelelő irányba való mozgás + tűzgomb megnyomásával. Persze ők sem restek és az apró falak mögé bújnak menedékbe, amit mi sajnos nem tudunk megtenni, mert csak "nyílt terepen" áll meg a gömböcskénk. Ezért folyamatos mászkálásra és menekülésre vagyunk ítélve, ami még akkor sem enyhül egy csöppet sem, ha már csak két-három maszat van a terepen, mert akkor azok eszeveszett iramot kezdenek el diktálni. Minden szint más háttér előtt folyik és egyre nehezedik. Igazi gyöngyszem!





Tratatataaa! Szólaljanak meg a fanfárok, daloljanak az eunuchok, mert nagy ünnepre ébredt a C64-es logikai programok tábora. Megjelent az utóbbi évek talán legsikerültebb táblás játéka, a **Black and White**. Régen esett meg velem, hogy több, mint négy órát játszottam volna egyhuzamban egy logikai játékkal, de most egyszerűen nem tudtam megválni tőle. Az alapötlet fenomenális: egy kör alakú táblán, melyen pontok jelzik a megléphető helyeket, úgy kell taktikáznunk, hogy a másik golyói közül hatot lelökjünk a területről. Egy, kettő vagy három golyót úgy tudunk odébbtessékelni, ha kettő, három vagy négy (azaz náluk eggyel nagyobb számú) bogyóval lökjük meg őket. Mozogni a négy égtáj felé tudunk úgy, hogy kijelöljük az első és utolsó golyót, amit odébb akarunk vinni és a lehetséges irányokat jelző nyilak egyike felé húzzuk a joyt. Hab a tortán: olyan hangulatos zene és hanghatások kísérik a játékot, hogy valóban a székhez szegezi az embert.

"Hát az hihetetlen. Lezuhanok egy vadidegen, Föld nevű bolygón, viszontagságos módon visszajutok szülőhazámba, Linóleum bolygójára - amely egyébként a Lambéria-rendszer központi planétája -, de ahelyett, hogy egy új világ felfedezőjéhez méltóan fogadtak volna, körberöhögtek majd faképnél hagytak. Ezt nem tűrhetem! Vissza kell térnem a Földre, hogy fényképekkel bizonyítsam be igazamat. Elvégre ennyit egy kis ünneplésért mindenki megtenne, nem igaz?"- gondolta magában Cosmic Spacehead, a galaktikus utazó. Csakhogy Cosmic a legutóbbi útján minden pénzét felélte, így a Te segítségedre van szüksége ahhoz, hogy összegyűjtse a fényképezőgépre-, és autóravalót.



Old Lino Town-ban indulunk neki a kalandnak. Mint tapasztalhatjátok, Cosmicot a képernyő alján látható ikonokkal irányíthatjuk, a más játékokból már jól ismert módszerrel. Ami most még nem látszik, az a képernyőket összekötő átvezető szintek tömege, ahol csak az átjutás a cél. Itt egyébként 15 cukorkát összeszedve plusz élethez juthatunk, amire a végső szinteken igencsak szükség lesz. Szerencsére ezeket a pályákat csak egyszer kell végigcsinálnunk, mert a következő alkalommal Cosmic már ismeri az utat, simán áthalad.

Tehát Old Lino Town-ban vagyunk. Vegyük fel a LINO TOWN TELEKEY-t, a pénzt, majd menjünk be a postára (USE DOOR). A postán beszéljünk mindkét alkalmazottal. A talált tárgyak osztályán kapunk egy viccgyűjteményt, valamint odaígérnek nekünk egy rakétairányító berendezést, ha bebizonyítjuk, hogy a miénk, míg a pénztárnál bélyeget meg efféléket vehetnénk, ha lenne miből. Készíthetnénk igazolványképeket is, meg kinyerhetnénk egy kis puskaport is az automatából, de ehhez is érmék kellenek, nekünk meg csak egy van. Így hát menjünk ki, majd balra távozzunk a képernyőről. Jegyezzétek meg a térképet az összekötő utakkal együtt, mert mostantól a városnevekre fogok hivatkozni. Lássuk tehát a folytatást, lépésekre bontva:



- **Cape Carnival**: dobjuk be a pénzt a LUK.E.DAY. nyerőautomatába, melynek 99,9%-os nyerési aránya van. Nem is hagy cserben, mert nyerünk 50 tallért. Beszéljünk a dodzsemjegyszedővel (vagy valami ilyesmi), akitől megtudjuk, hogy jogosítvány birtokában elindulhatunk az ingyenes versenyükön, melynek fődíja egy buszjegy Detroiticába (a plakátok is erről szólnak). Addig is kapunk egy héliummal töltött lufit.

- **Old Lino Town**: vegyünk levélpapírt és bélyeget, amit Cosmic meg is ír Linochev bátyónak. Dobjuk be a levelet a levelesládába. Vegyünk puskaport, csináltassunk négy fotót, majd a pénztárnál egy útlevelet.

- **Wilderness**: adjuk oda a lufit a nyáladzó, pislogó szörnynek, mire az elszáll.

- **Old Lino Town**: használjuk a képernyő alján található kijáratot.

- **The Border**: beszéljünk a határőrrel, aki kinyitja az ajtókat, miközben csodálkozik, hogy vízumunk van a Földre (ami elég logikátlan, tekintve hogy alig egy perce csináltattuk útlevelünket egy olyan helyen, ahol ismeretlen a Föld). Menjünk jobbra.



- **The River Bank**: ez nem egy takarékszövetkezet, hanem a folyópart. Vegyük fel a fagyasztóport.

- **Formica City**: vegyük fel a teleportkártyát, majd használjuk a Lino-Town Telekey-t a teleportban.

- **Old Lino Town**: a teleportból kilépve észrevesszük, hogy világít a ruhánk. Ez azonban nem tart örökké, így szaporázzuk lépéseinket! A postán érdeklődve a pénztáros átadja Linochev-bátyó válaszát, aki Cape Carnivalba hív minket.

- **Cape Carnival**: használjuk a feltárult titkos csatornát, de csak akkor, ha még világít a ruhánk. Ha már kialudt, újra használjunk egy teleportot valahonnan Lino Townba.

- **Linograd**: ide vezetett a csatorna. Egyenlőre semmit nem tudunk csinálni, de legalább Cosmic megjegyzi az utat, nem kell később pazarolni az időt a teleportálásokra. Nem mintha sietnénk valahova, de mivel a teleportálás egy idő után elég idegesítő, jobb hamar túllenni rajta.

- **The Cool Pool** (a Wildernesstől jobbra): használjuk a fagyasztóport a vízen, mire az befagy, és átmehetünk rajta. Menjünk jobbra.

- **Dodgey City**: vegyük fel a teleportkulcsot. A teleportban van egy dugó, de mivel be van zárva az ajtaja, csak belülről vehető fel. Megoldás: valahonnan ugorjunk ide, ve-gyük fel a kupakot, majd teremjünk Old Lino Town-ba.

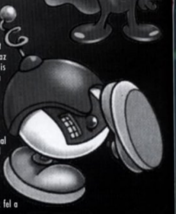


- **Old Lino Town**: le, majd jobbra menve egy tengerpartra jutunk. Használjuk a dugót a kádon, így biztonságosan átkelhetünk az állóvízen.

- **Dodgey River Bank**: vegyük fel a szörföt, majd menjünk jobbra.

- **Dodgey City**: egy fazon jogsit kínál 50 tallérért. Ezt a Cape Carnivali automatán nyerhetjük meg, néhány próbálkozás után.

FIGYELEM! A talapzatról ne próbáljunk lemenni (pl a teleportot megnézni), mert az eredeti verzió is elszáll! Csak jobbra távozzunk!



- **Cape Carnival**: nevezzünk be a versenyre. Itt egy kis akció következik: a tűzgombbal gyorsítva meg kell nyernünk a futamot. Nem baj, ha nem sikerül elsőre, mert ingyenes a nevezés.

- **The Caves** (Linogradtól balra): vegyük fel a gyufát.

- **Old Lino Town**: teleportáljunk Formica Citybe.

- **Formica City**: a teleport fülkéjéből már ketten jövünk ki. "Egyikünkkel" álljunk rá az ajtónyitó gombra (USE BUTTON), mire az erőtér eltűnik. Az X billentyűvel váltsunk át "másikunkra", menjünk át az előbb kinyitott kapun, majd álljunk rá a másik gombra. Ekkortól az ajtó-erőtér végleg nyitva marad. Hívjuk át magunkat az X-szel, majd szálljunk le a gombról, és balra hagyjuk el a képernyőt.



- **Cosmic Coast**: használjuk a szörföt a vízen.

- **Foreign Soil**: az "idegen földön" vegyük fel a kanócot. Balra nem tudunk továbbmenni, mert nincs vízumunk Linogradba, és Cosmic túl becsületes ahhoz, hogy az őrizetlenül hagyott határon átkeljen. Irány jobbra a szörffel.

- **Old Lino Town**: "Mivel minden felszerelésed megvan ahhoz, hogy egy jó kis bombát eszkábálj össze, most már elhiszem, hogy a rakétairányító szerkezet is a tiéd. Tessék, itt van."- mondja a postán a talált tárgyas néni, és valóban átadja álmaink hőkövetőjét.

- **Linograd**: használjuk a célkereső szerkezetet, a puskaport és a kanócot a rakétán, majd indítsuk el a gyufa segítségével. Kedves kis Maverickünk felszáll, majd - miközben Cosmic visszahúzódik a bunkerbe - felrobbantja a jobb oldali falat. Szabad az út.

- **No Man's Causeway**: vegyük fel a Linograd teleportkulcsot. A folyót úgy tudjuk átugrani, hogy elmegyünk egy teleportos városba (gyalog, mivel a linogradi készülék csak a bejövő "üzeneteket" fogadja), majd visszateleportálunk Linogradba. Kiszállva Cosmicban felbuzog az energia, és szuperErejétől vezérelve könnyedén átugorja a patakot.

- **No Man's Causeway** (másik pálya ugyanazzal a névvel): vegyük fel a Linoville-



telekulcsot.

- **Linoville**: az elérhetetlenül magas ajtón úgy tudunk bemenni, hogy valahonnan ideteleportálunk, mire Cosmic képes lesz otteremni, ahol csak akar. Képzeljük fel magunkat az ajtóba, és már be is lépünk a fotósboltba. Itt 50 tallérért vehetünk egy fényképezőgépet filmmel együtt. A pénzt természetesen a Cape Carninalban található félkarú rablón nyerhetjük meg.
- **Bus Depot**: Cosmic felszáll a Detroiticába vezető buszra. Repülés közben a sofőr elmondja, hogy Detroiticán fellázadtak a robotok az emberek ellen, ezért nincs túl nagy forgalom





az oda irányuló járatokon. Szerinte is csak egy idióta menne oda ilyenkor. Cosmicnak eme utóbbi minősítés nem nagyon tetszik.

PLANET DETROITICA

- **Bus Depot**: vegyük fel a megállót jelző táblát, azaz a vasrudat. Menjünk jobbra.
- **Factory Reception**: a számítógépet nem tudjuk bekapcsolni, ugyanis ehhez a jobbra levő futószalagon kell addig eljutnunk, amíg egy kis fehér kulcsot fel nem veszünk. Ha eltalálnak a szerelőrobotok, visszakerülünk a recepcióra, de életet nem vesztünk. Ha megvan a kulcs, használjuk a számítgépen. A programmal a futószalag robotjait kapcsolhatjuk ki, ha megfejtjük a kombinációt. Próbálkozzunk a piros-piros-piros-kék sorral, valószínüleg ez a helyes megfejtés. Ha megvagyunk, simán átmehetünk a gyártósoron.
- **Workshop**: a kazánházba jutottunk, amit el kellen oltanunk, de nincs mivel. Ha jobbra megyünk, egy robot összegyúr és kidob a szemétre. Itt szabadítsuk ki a poroltót az autóroncs alól a vasrúd segítségével. Balra visszajutunk a recepcióra.
- **Workshop**: oltsuk el a tüzet a poroltóval, mire a jobbra levő robot már átenged.
- **Staff Room**: nyomjuk meg a gombot, kiszabadítva a bezárt munkásokat. Egyikük odaadja a kocsija kulcsait, majd menekülésre bíztat minket, mivel hamarosan nagy bosszúhadjárat színtere lesz a bolygó. Sietve távozzunk jobbra.
- **Car Lot**: Cosmic elrepül a kocsival a Föld felé, de aszteroidákat kerülgetve kifogy a benzine. Le kell hát szállnia egy űr-Aralkútnál. Itt hatféle pályát kell teljesítenünk a kellő pénzmag összegyűjtéséhez. A 4-esen vegyük fel a csúszdát, a 2-esen az ugródeszkát, az 5-ösön a hidat, a 6-oson a fúvócsövet. A 2-es teremben fújjuk le a pénzesdobozt, amivel az 1-es végén felvehetjük a pénzt a többi tárgy segítségével. Az ezen a pénzen vásárolt üzemanyag már elég a Földig. A záró képsorokban még láthatjuk, amint Cosmic ellövi az egész tekercset, majd VÉGE.

A COSMIC SPACEHEAD nagyszerű keveréke a Sierra-szerű és a mászkálós játékoknak, de inkább az utóbbi stílus kedvelőinek ajánlom, ugyanis az utolsó mászkálós pályákra már rendszerint csak egy-két életünk marad, úgyhogy csak a gyakorlott akcióhősöknek van esélyük a végső győzelemre.

Ancy

ÉRTÉKELŐ

grafika	79%
hang/zene	75%
kezelhetőség	82%
kihívás	80%

ÖSSZHATÁS 79%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: AMIGA





Fenntartásokkal vettem kézbe úgy egy jó hete a Microprose legújabb kalandjátékánk szivárványszínű CD-jét (bizony, bizony eljön lassan az az idő is amikor CD-n jelennek meg először a programok). Az előítéleteim nem voltak alaptalnok, hisz a Phantom meglehetősen gyér volt kalandelemekben, s így joggal hihettem, hogy ez sem lesz más. Enyhe pesszimizmusom ismét meghozta gyümölcsét: a kellemes csalódást! A játék igazi kihívás a legelvetemültebb kalandoroknak is, töménytelen megoldandó feladattal, szójátékokkal, logikai részekkel találkozunk. Nehézségét tekintve még a Rex Nebular-on is túltesz, grafikája Phantom színvonalú, a folyamatos beszéd pedig igen feldobja. A zenék aláfestőnek megteszik, de nincs köztük "sláger-



gyanús". Jobban szemügyre véve a programot, kiderült, hogy a CD "csak" annyival több a lemezes verziónál, hogy mindenki beszél - a program maga 10 megás, s egy 50 megás beszédfile indokolja a CD használatát. Nem

dragonsphere



igazán világos, hogy ha még van 600 megányi hely a lemezen miért nem készítik el a zenéket CD minőségűre, hisz egy órányi zene még ráférne.

20 éve történt, hogy apánk, Callahach uralkodója és Ner Tom, az udvar varázslója elindultak a birodalom békéjére törő Sanwe varázsló megsemmisítésére. Ner Tom varázslata sikerült, Sanwe-t megsebesítette, aki visszavonult a tornyába. Ner Tom védőpajzsot vont a torony köré, s készített egy sárkány-homonculust egy kristálygömbbe zárva, mely Sanwe lépéseiről tájékoztatja. Most, hogy az ifju király (azaz mi) került trónra, a homoncolus mocorogni kezdett... Sanwe-nek sikerült regenerálódnia, s csupán napok kérdése, hogy mikor sikerül lerombolnia a torony köré vont pajzsot, s leigáznia a birodalmat.

Reggel feleségünk, Fiona közli velünk, hogy megmozdult a homoncolus, s mi mondjuk meg, hogy találkozunk a tárgyalóteremben (1). Mosdás után olvassunk bele az éjjeliszekrényen heverő szerelmeskönyvbe, s jegyezzük fel a mondatokat, később még fontosak lesznek. Aki szeretne megtudni egyet s mást az előzményekről, az olvasson bele Fiona naplóiba a szomszédos szobában.

Mielőtt a tárgyalóterembe érnénk, az étkezőn kell áthaladnunk, melyben egy kelyhet és egy csontot találunk. A trónteremben bátyánkra lelünk, aki szemtelenül üldögél a trónunkon. Küldjük el finoman (1, 2). A tárgyalóban anyánk és feleségünk tanácsait hallgathatjuk végig, s megkapjuk apánk kardját és egy pajzskövet. Nézzünk ki a kastély előtti piactérre, s beszélgessünk az ott lévőkkel. Itt találkozunk a Shapechanger-el, aki az alakváltoztatók nemzetségéből való, a Soptus Ecliptussal, aki a sivatagi fajhoz tartozik, és a Faerie-vel, aki a tündéktől származik. Mindhármuk lakhelyére eljutunk a játék folyamán. A velük folytatott beszélgetés átfogó képet ad majd a fajtájukról és tulajdonságaikról. Az árustól kérjünk egy adag gyümölcsöt (1), majd lépjünk le keletre. Callahach birodalmának térképe terül el előttünk. Első úticélként válasszuk Brynn-Fann-t, a tündék lakhelyét. A kövön csücsülő tündét szólítsuk meg, s gúnyos viselkedésére felnőtt ember módjára válaszoljunk (3, 3, 1). Így sikerül rávenni, hogy a labirintus kapujából elküldje az őrt. Lépjünk be a labirintusba, ahol 8 kis szellem repked, s mindig változtatják színüket. Kérdezzük végig mindegyiket, minden színükben 24 féle választ hallhatunk, például, "ha Bart kék, akkor hazudik", vagy "a sárgák mindig hazudnak" stb. Ebből a halom válaszból kell kiokoskodni, mikor melyiktől érdemes megkérdezni, hogy szabad-e a kiút a labirintusból (1). Ralphot kell kérdezni, amikor piros. Bár azt hazudja, hogy nem szabad az út. Nyugodtan gyalogoljunk át a két őr között, s máris megleljük a Lepkekirályt, aki szereti a nyelvi fejtörőket. Bemutatkozásunkkor minden szóba beleköt, mire mi kiakadunk azon, hogy mennyire össze lehet keverni egy nyelv szavait. Ekkor a lepkekirály felhozza példának a Soptus Ecliptusok nyelvét, akik ugyanazon szavukhoz ha más elöljárót raknak, teljesen más értelmű szavakhoz jutunk. Ezután egy rövid teszt következik, hogy ellenőrizze, értjük és helyesen beszéljük nyelvünket (3, 1, 2, 3, 3). Ezután egy piros erőkövet kapunk jutalmul. Köszönjünk meg illedelmesen (3), s készüljünk fel egy újabb Quizre, a műsorvezető továbbra a Lepkekirály. Újabb idétlen kérdéseire megfelelve (1, 1, 1, 2, 1, 2) egy remek kis szuvenírt, egy famadarat kapunk! De jó nekünk... Mielőtt magára hagynánk mesebeli kertjében, vegyük magunkhoz a kristályvirágot, s távozzunk. Ezután kis közjáték következik: anyánk és feleségünk sopánkodik a homonculus mellett, ami egyre jobban mocorog, s a kristálygömbön is gyanús repedések látszanak (ilyen közjátékra még sor kerül néhányszor). Következő állomásunk legyen Slathan ni Patan.

Az alakváltoztatók lakhelyét két marcona őr védi, s eszük ágában sincs beengedni. Nagy nehezen valamiért cserébe beengednek (1, 2, 1, 1, 1, 1) - adjuk oda pl. az piros erőkövet, távozásnál úgyis visszakapjuk. Az ösvény végén, amelyen lecsalinkázunk, egy pocsolyát találunk randa nagy zöld szörnnyel a közepén. A likvidálása gyors lesz és hatásos: a pajzskövet vágjuk hozzá, mire az bezárja őt egy burokba. A burok oly hatékony, hogy a szörnyike két csápját is levágja, ezeket természetesen tegyük el. Irány tovább jobbra, az álmok barlangjába. Bent mindenféle zavaros víziókat látunk a jövőnkről... A látomás végén egy baba kerül a lábunk elé, melyet Callash eltesz. A barlang előtt egy bölcs, öreg alakváltoztatóval találkozunk. Szólítsuk meg, beszélgessünk vele a rút szörnyről, kérdezzük meg, hogy ki ő és miért vigyáz a látomások barlangjára, majd mondjuk el neki, hogy kik vagyunk, és mi a célunk errefelé (3, 3, 2, 2). A király számára van egy kis meglepetése: egy polystone-t kapunk tőle, mellyel bármely tárgyunk képét felvehetjük.



Kérdezzük ki az öreget a többi fajról is, főleg a Soptus Ecliptusokról, akiknek a nyelvén 3 szót említ: Shab - észak (N), Falla - dél (S), Ecliptus - nyugat (W). Kérjük vissza a kövünket az őröktől (2), és irány a sivatag, a Soptusok tanyája.



A sivatagban üldögélő Ecliptussal beszélgessünk egy kicsit: először azt kérdezi - mint utóbb kiderül -, hogy meg akarunk-e halni. Természetesen nem (2). Másodszor arra kíváncsi, hogy a Soptusokat keressük-e. Igen (1). Ekkor





előad egy útirányt, melyet a bölcs alakváltoztatótól hallott néhány szóval lefordíthatjuk angolra. Ha jó irányba haladunk, megleljük a Soptusok lakhelyét. Miután átverekedtünk a homokdűnék között, egy kellemes oázisba kerülünk. Beszélgessünk el a tavacska mellett ülő két sámánnal, kérdezzük ki őket az asztrálsíkról, majd fogadjuk el az ajándékukat, egy sárga erőkövet (3, 3, 4, 1, 2, 1). Most irány a Soptusok vezetője, Caliph, aki a



nagy sátorban hűsöl. Caliph-tól három remek tárgyat nyerhetünk el egy elég idióta játékon, tehát ne fecsegjünk feleslegesen (3, 2, 3, 1). A játék lényege, hogy az előre kiválasztott kőnek kell kijönnie a dobásnál: ha az piros volt a választott és piros, sárga vagy zöld jön ki, 1 pont; ha sárga volt és sárga vagy zöld jön ki, 2 pont; ha zöld volt és zöld jön ki 5, ha lila volt és lila jön ki 12 pontot kapunk. Ha lilára számítunk és nem az jön ki, az ellenfél 2 ponthoz jut. 16 pontig megy a játék, tehát ha elég játékot nyerünk 3 ajándékban részesülünk: egy adag gyanús kajában, egy arany szoborfejben és egy rubin karkötőben. Na, de már ideje, hogy végezzünk Sanwe-vel. Irány a Magastorony.

A hegy lábánál, melyre a torony épült, egy hölgyet találunk, aki a sziklák között rejtőzik. Szólítsuk meg, mire kiderül, hogy a királyi gyűlés egyik tagjának a lánya, Llanie De Summers. Beszélgessünk vele kedvesen, mire egy amulettel megajándékoz, amely állítólag visszahozhat a halálból (2, 2, 2, 2, 2). Mielőtt a hegyre mennénk, járkáljunk egy kicsit körülötte; a varázsvízesés mellől vegyük fel az aranyrögöt, majd nézzünk be a barlangba a 20 éve ott élő remetéhez. Kérdezzük ki, hogy mit csinál itt, mit tud a toronyról és a erőkövekről (1, 3, 1, 3, 3, 2, 3, 1), mire elmondja, hogy réges-régen, egy napon nem tudta elhagyni a hegy környékét, mert fal vette körül. Ez lehet a varázspajzs, melyet apánk és Ner Tom emelt annak idején. Elmondja, hogy egyesek szerint 3 erőkő kell Sanwe megsemmisítéséhez, mások szerint elég egy. Beszélgetés után irány a hegymászás. A Shak fészke mellől szedjünk fel néhánny tollat, majd a kardunkkal tekerjük meg a famadarunkat (crave up...), s hívjuk elő vele a Shak-ot (make noise). Az óriás madárral beszélgethetünk, de a játék menetét nem befolyásolja. Pl. ő is remek felvilágosítást ad az erőkövekről (2, 2, 2). Kapaszkodjunk tovább, amíg egy szerpentinen Llanie-vel találkozunk. Meglepetés, hogy itt találjuk, de nincs sok időnk traccsolni: egy fenevad tűnik fel a hátunk mögött. Támadjunk rá a kardunkkal (attack), de igen csúfosan végződik a számunkra. Mielőtt azonban a fekvő királyt széttépné a fenevad, Llanie ráveti magát, és Dugovics Titusz módjára magával rántja a mélybe...

Balra, a vízesés túloldalán találkozunk a Shak-al, aki addig nem enged tovább balra, amíg küldetésünket nem teljesítjük. Markoljunk fel egy adag sarat a vízesés mellől, majd irány ismét a csillagos ég. Fent már a torony vár. A bejáratot néhány inda őrzi, akik elkapják a grabancunkat, s feltesznek három kérdést.

A válasz a játék kézikönyvéből deríthető ki: red, leg, beef stew. Bent dobjuk a agyagot a magic missileokat lövöldöző szemre, majd irány a jobb oldali ajtó. Sanwe szobájából tulajdonítsuk el a zenedobozt és a kék követ, mellyel mágiát adhatunk és vehetünk el tárgyakból. Következő helyszín jobbra Sanwe laboratóriuma. A gonoszkodó kötélből szívjuk ki a mágikus erőt a kék kővel, majd rakjuk el. Kapjuk fel az asztalról a flaskát, majd tegyük a savcsap alá, és nyissuk meg. Miután megtelt a szép zöld löttyel, tegyük el. Nyissuk ki a ketrecet, melyből egy élő - hogy csinálta? - patkány szalad ki. A bent lévő dögöt vegyük magunkhoz, dobjuk a fagyasztóba, majd hamarosan vegyük ki mirelitként. Térjünk vissza a bejárathoz, s most balra vegyük az irányt: menjünk be az északon lévő kínzókamrába, vegyük magunkhoz a fáklyát, a savval marassuk ki a csapóajtót, s kössük a bilincshez a kötelünket úgy, hogy az az imént kimaratott lyukba lógjon bele. A kínzókamrából kilépve, a lifttel menjünk egyel lejjebb. Ott megtaláljuk a szobát, ahol Sanwe a harmadik, s egyben a legfontosabb erőkövet tartja, de a kő talapzatát sav veszi körül, az átjutás lehetetlen. Calash a fáklyát automatikusan a helyére teszi, s így elegendő a fény a teremben. Liftezzünk vissza a kínzóba, s ereszkedjünk le a kötéllel az alattunk lévő terembe, amely véletlenül éppen az erőköves szoba. Calash felveszi a követ, s jöhet a végjáték!

Liftezzünk a legfelső emeletre, ahol a kiszabadított patkány befut a teleportba, amely egy igen meleg helyre vezet... A teleport keretét hűtsük le a fagyasztott patkánnyal, majd tekerjük fel a csápokkal (remélem minden világos?!), s vigyük el az innen északra lévő terembe, ahol egy nagy gépezet "készíti" a varázsvízesést. Tegyük a víz útjába a felgöngyölt teleportkaput, mire azon át a víz az izzó padlójú terembe jut, s mi nyugodtan átsétálhatunk



ide azon az ajtón, ahol a teleport eredetileg volt. Menjünk át a termen, amely Sanwe szobájába vezet, s készüljünk a végső összecsapásra. Mielőtt belépnénk a polystonunkkal mimikáljuk a kék erőkövet. Bent Sanwe kellemetlen varázslattal megbénít bennünket, majd eltünteti királyi arcunkat, s kiderül, hogy csak mezei alakváltoztatók vagyunk... Ráadásul elveszi három erőkövünket is, de hála istennenk a kék helyett a mimelt követ szedi el. Miután ismét tudunk mozogni, dobjuk a kék erőkövet a szférák gömbjébe, mire az darabokra törik, és Sanwe



kénytelen elhagyni ezt a dimenziót - örökre!

Naív kalandoraink örülhetnek, hogy végre sikerrel befejezték a játékot, de szó sincs erről, jó ha a felénél tartunk. Egy kis közjáték tudtunkra adja, hogy a királyi család egy kis színészkedéssel minket, egy egyszerű alakváltoztatót bújtatott a király bőrébe, s a tudatunkba is bevésték, hogy mi vagyunk a király, s közben a valódi királyt elrejtették... A sárkány homonculus adta tudtukra küldetésünk sikerét, ám a nagy disznóságok csak most kezdődnek: az igazi királyt el akarják tenni láb alól, majd elhíresztelik, hogy meghalt a küldetése közben, majd Macmorn, a király bátyja kerülne a trónra kedves anyánk segítségével. Fiona, a király felesége természetesen a börtönben végzi.

Na de térjünk vissza a toronyba: szedjük össze a földről







a fekete szférakövet, a ládából a sámánfejdíszt és a kristálygömböt, és a falról szedjük le a térképet. Hagyjuk el a tornyot örökre. A szerpentinen a Shak most már átenged a hegy másik oldalára, ahol egy szakadék tátong benne jónéhány kőoszloppal. Vegyük elő a Sanwe szobájából elhozott térképet, nézzük meg, rajzoljuk le a rajta látható utat, s ennek alapján ugráljunk oszlopról oszlopra, a Shak fészkéig. A fészekben egy övre lelünk, miután eltulajdonítjuk megjelenik a Shak, és elmeséli, hogy évek óta vár a hősre, aki képes lesz átjutni az oszlopokon és megszerezni az övet. Most, hogy a prófécia beteljesült, megtanít az öv használatára, amellyel repülni lehet. Szerencsés földetérés után nézzünk be a remetéhez, ahol Llanie fekszik haldokolva. Kérdezzük a remetétől, hogy mit tehetünk Llanie érdekében (2). Elmeséli, hogy nem mi vagyunk a valódi király, csak egy alakváltoztató, aki tud gyógyítani az atlannal. A mi atlanunk a baba, amit a látomások barlangjában szereztünk. Próbáljuk meggyógyítani Llanie-t, de ez sajnos nem megy. A remete szerint csak mágiával és szerelemmel sikerülhet... Helyezzük a sámánfejdíszt Llanie-ra, majd mondjuk a következő szavakat (ehhez kellettek a játék elején olvasott szerelmes mondatok a könyvből): THOU ART A ROSE - BUT NO! FOR NO ROSE AS FAIR DID EVER GROW IN ANY LAND!





Most már képesek vagyunk meggyógyítani Llanie-t az atlanunkal, s jöhet egy rövidke mese a remetétől: elmondja, hogy ő valójába Ner Tom, az udvari mágus, aki a király képére alakított minket a király anyjának kényszerítő parancsára. A király most a katakombákban fekszik, s a lelke az asztrálon. Llanie a búcsúpuszi mellé átad egy papírt, melyen a kastély alatti katakombákban élő fenevad neve szerepel. Irány ismét a kastély!

A kastély előtt egy őrbe ütközünk, aki természetesen nem enged be, s a király anyja parancsára szinte lekaszabol, hisz azt híresztelik, hogy egy alakváltoztató segített Sanwe-nek, hogy megölje a királyt (1, 3, 1, 4, 2). Bizonyítsuk be, hogy az alakváltoztatók jóságosak, s tüntessük el az arcáról a sebet az atlanunkkal. Megköszöni, de tudtunkra adja, hogy nem engedhet be, ám a kúton keresztül lemehetünk a katakombákba, és bejuthatunk onnan a kastélyba (3). Végezetül visszakéri a sebhelyét, hisz gyerekkora óta így szokták meg, s utunkra enged. Irány a sivatag, a Soptusok tanyája. A homokba heverő csontok közül vegyünk el egyet, rakjuk össze a tollakkal, majd a vortex-kő segítségével készítsünk belőle varázsfejdíszt. Keressük fel a Caliph-ot, mint a király barátja, s játsszunk vele, amíg kétszer nem nyerünk (2, 1). Ajándékunk egy üveg sivatagi légy, és egy üveg Soptus Soporific. Végezetül meg kell innunk egy pohárka Soporificet Caliph-al, ami ránk nézve oly keserves, hogy az atlanunkkal kell gyógyítani magunkat (heal myself). A sátor előtt üldögélő sámánoknak adjuk oda a sámánfejdíszt, mire elvisznek minket az asztrálra (2, 1).

Az asztrálon először kőoszlopokon kell átugrálnunk, az a térkép pont a tükörképe annak, amit a szakadék felett használtunk (ha egy papírlapra rajzoltuk fel a térképet jó vastagon, elég a másik oldalát nézni, s látszik a helyes irány). A következő helyszín egy kígyókkal teli gödör, ahol a kristálygömb segítségével kell kígyóvá válni, s átkúszni a másik oldalra (invoke...). Végül egy nagy madárral találkozunk, aki azt a tojást őrzi, amelybe a király lelkét zárták. A varázsszőlőből, melyet csipeget, szívjuk ki a varázst a vortex-kővel, s mivel nem talál enniva-lót, elfogadja a ragacsos kókuszkaját, amit még Caliph-tól nyertünk. Amíg azon csámcsog tulajdonítsuk el a tojást, s tegyük a helyére a fekete szférakövet, nehogy feltűnjön a változás. Hagyjuk el az asztrált, s irány a Brynn-Fann.

Adjuk oda a békáknak a Caliph-tól nyert legyeket, s így ellophatjuk a koronát. Máris mehetünk Slathan ni Patan-ba. Az akadékoskodó őrökre tukmáljuk a Caliph-tól származó remek itókát (jótékony hatása már ismert...), majd a pohárköszöntő után gyorsan gyógyítsuk fel magunkat az atlanunkkal (2, 2, 2, 2). Az álmok barlangjában újabb víziót láthatunk. Keressük meg a nagy zöld szörnyet, aki nem enged be az alakváltoztatók falujába, s gyógyítsuk meg az atlannal. Cserébe beenged, s a faluban találkozhatunk egy régi ismerősünkkel. Megtudjuk, hogy a király anyjának parancsára a katonák feldúlták a falut, minket keresve. Megkapjuk a gyűrűnket is, mely az alakváltoztatáshoz kell, s most már indulhatunk a végső küzdelemre, a kastélyba.

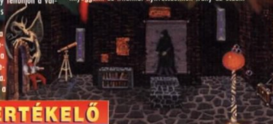
Lebegjünk le a kútba (lebegünk, hisz rajtunk van az öv),



vegyük fel a pénzérmét, majd változzunk delfinné a gyűrű segítségével (shift into seal), s ússzunk el a börtönhöz, beszélgessünk a királylánnyal (1, 1, 2). Arra ösztökél bennünket, hogy siessünk feléleszteni a királyt.



Ússzunk vissza a kút aljához, s menjünk le a titkos ajtón az alattunk lévő terembe. A pallóra, melyen lejöttünk, helyezzük el kis aranyszobrunkat, ha nem akarjuk kilyuggatni az irhánkat nyílvesszőkkel. Irány az északi



ajtó, ahol a fenevad tanyázik. Olvassuk fel Llanie papírjáról a szörny nevét, amitől megnyugszik, és beenged a jégbarlangba, ahol a királyt befagyasztották. Változzunk macivá, és húzzuk le a talapzatról a hibernált királyt, majd adjuk vissza a lelkét (1). Nyissuk ki a vasajtót, a folyosón nyomjuk meg a gombot, és vegyük fel a békáktól szerzett koronát. A tárgyalóban lyukadunk ki, s jöhet is a végső leszámolás, amihez a kardunkra, a Llanie-től kapott amulettünkre és persze a józan eszünkre lesz szükségünk.

K.G.

ÉRTÉKELŐ

grafika	87%
hang/zene	71%
kezelhetőség	85%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS 86%

TESZTELVE: PC CD

VERZIÓK: PC CD




KASTÉLY
Kiadja az 576 KByte
Megvásárolható minden 576 KByte shopban illetve megrendelhető az újság címén.
Meglepetésként KIKUGI
TETЯIS